PERSONA
PLAYING MANUAL



PlayStation

ATLUS

ごあいさつ

このたびは、アトラスのプレイステーションソフト
「女神異聞録ペルソナ」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に
保管してください。



ユーザーのみなさまへ

商品の開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願いいたします。なお、ウラ技や攻略法などゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

アトラス･テレフォンサービス
03-5261-2356
お問い合わせ受付：月曜日と水曜日の15:00～18:00(祝日祭日を除きます)

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2ブロック

SLPS 00500

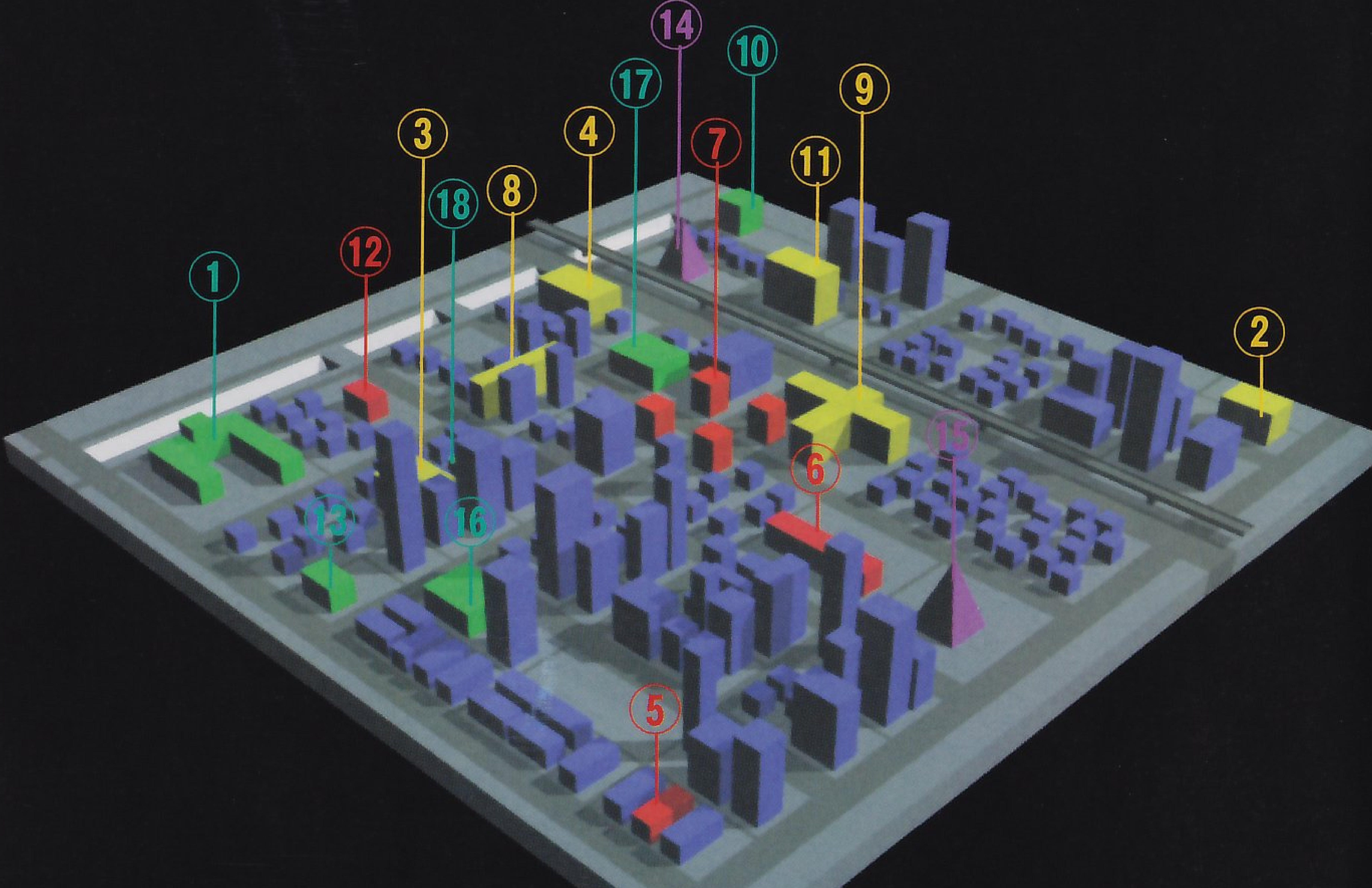
CONTENTS

PERSONA STORY

瀬田区御影町…それが、主人公であるあなたが通う、聖エルミン学園のある街。
遺跡や神社など、歴史の古さを感じさせる建造物と、近代的なビルが群れをなす、歴史が凝縮された街である。
その中で、一際異彩を放つ、ハイテク企業＜S·E·B·E·C＞～セベク～。
この、エジプト神話で、獰猛かつ悪の化身として語られる神の名を冠した企業は、
10ヶ月ほど前に御影町に拠点を設けた、最先端の企業である。しかし、若くしてセベクの支社長に抜擢された、
神取鷹久とセベクには、つねに暗い噂が付きまとっている。街のあちこちで見かける、
黒いスーツに身を包んだ怪しい男たち。夜中に地下より聞こえる不気味な機械音。
社内を徘徊する、黒い幼女の亡霊…など、これらは全て街に渦巻くセベクに関連した噂の数々である。
そして、胸に昏い野望を抱きつつ、平和な街を睥睨する神取の目的など、人々はまるで知らない…。
主人公であるあなたも、そんな人々の一人。ミッション系私立高校、聖エルミン学園の2年生であるあなたは、
マーク、ゆきの、南条、そして幼少の頃から病弱なために、1年前から再入院している影のある少女·麻希など、
何人かのクラスメイトたちに囲まれながらも、ごく平凡な日常を送っている。
ありきたりな日常、当たり前のごとく流れていく、青春のわずかな時間…。
漠然と見据える未来への夢、希望、そして不安。いくつもの想いがないまざった
そんな学園生活の中で、「未来の自分の姿が見える」ということから、
いつのまにか生徒たちの間で流行りだした、ちょっとした占い遊びである
「ペルソナ様」遊び。主人公たちは、この「ペルソナ様」遊びを始めたことがきっかけとなって始まった
一連の神秘的な出来事によって、心の奥底に潜む自分の多面性～別なる人格～の力である"ペルソナ"に目覚め始める。
折しも、主人公たちが麻希の見舞いに訪れているちょうどその頃、神取の野望が街を覆い尽くそうとしていた。
街を襲う突然の異変の中で、否応なしに社会に投げ出された主人公たちは、やがてセベクや神取と関わることになり、
事件に巻き込まれていく…。



御影町ガイドマップ 2 MIKAGE CITY MAP



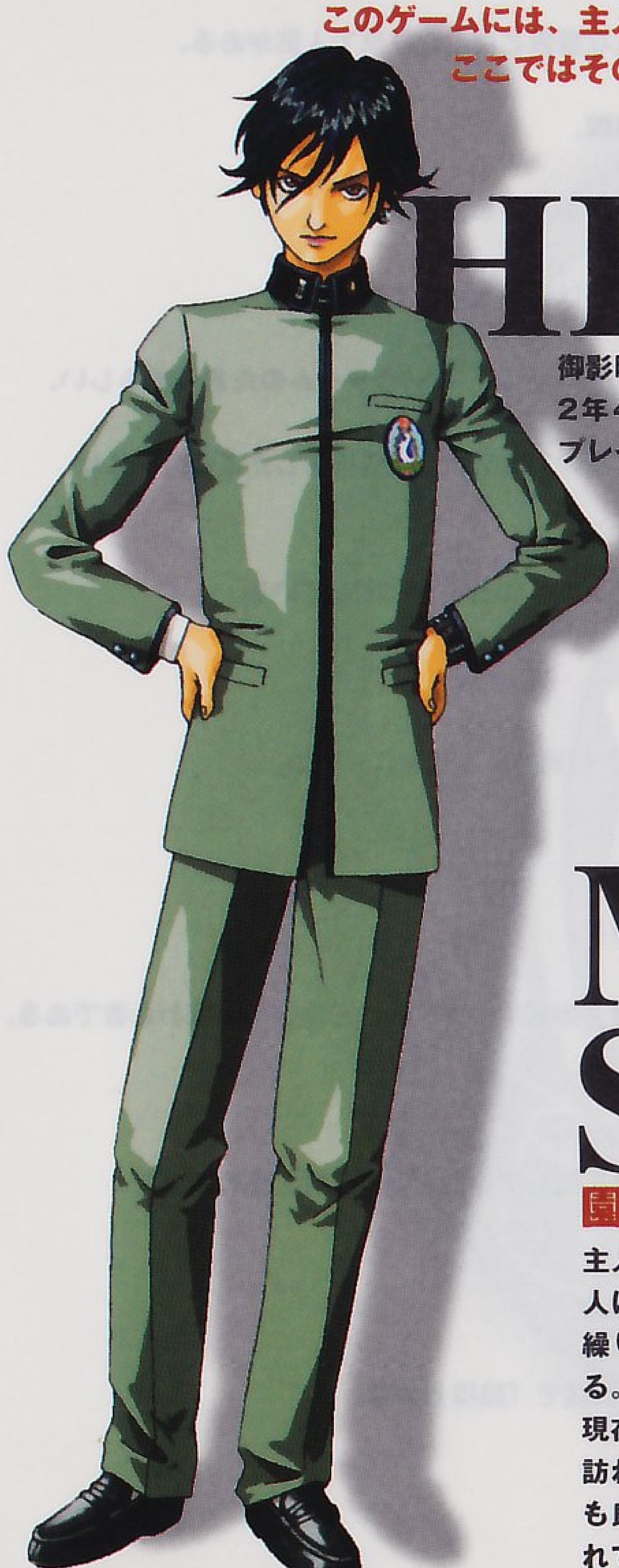
SLPS 00500

左のページが御影町の全体図です。この町の中からいくつかの名所・要所を紹介しましょう。
（◯内の番号は左ページの各番号に対応しています。）

①聖エルミン学園	主人公が通うミッション系学園。おしゃれな服装と自由な校風で人気がある。
②御影総合病院	クラスメイトの園村麻希が入院している病院。
③アラヤ神社	人の意識にまつわる神を奉った神社らしいが詳しい事は不明。
④御影署	御影町の治安を守る警察署。マークにとっては苦手な場所である。
⑤廃工場	荒れた倉庫や工場跡が並ぶ区画にある。「テイラーズ」というチームのたまり場らしい。
⑥セベク	謎のハイテク企業。エジプト神話に登場する獰猛な神と同じ名を冠したこの企業には黒いウワサが絶えない。
⑦地下鉄	御影町と他の街を結ぶサブウェイ。エルミンの生徒も多数利用している。
⑧御影サンモール	御影町の西側にある商店街。
⑨ジョイ通り	御影町の東側にある商店街。「ジョイツー」の通称で親しまれている。
⑩御影遺跡	御影町の歴史を象徴する古代建築物。
⑪御影郷土資料館	遺跡からの発掘品や民芸品等を展示している。
⑫金田邸	この不景気の中、急に金持ちになった老婦人の邸宅。家主の金田カツエは嫌われ者である。
⑬姫野宅	園村麻希の友人、姫野の自宅。
⑭⑮アガスティアの木	巨大な広葉樹。その葉に世の事象の全てを記憶しているという伝説の樹の愛称で、市民に親しまれている。
⑯⑰町医者	町医者。御影町には東西に１つずつ存在する。
⑱Yin & Yan（イン＆ヤン）	コンビニエンスストア。Yin & Yanとは英語で「陰陽」の事。チェーンストアが御影町にいくつかある。

キャラクター紹介　3　CHARACTERS

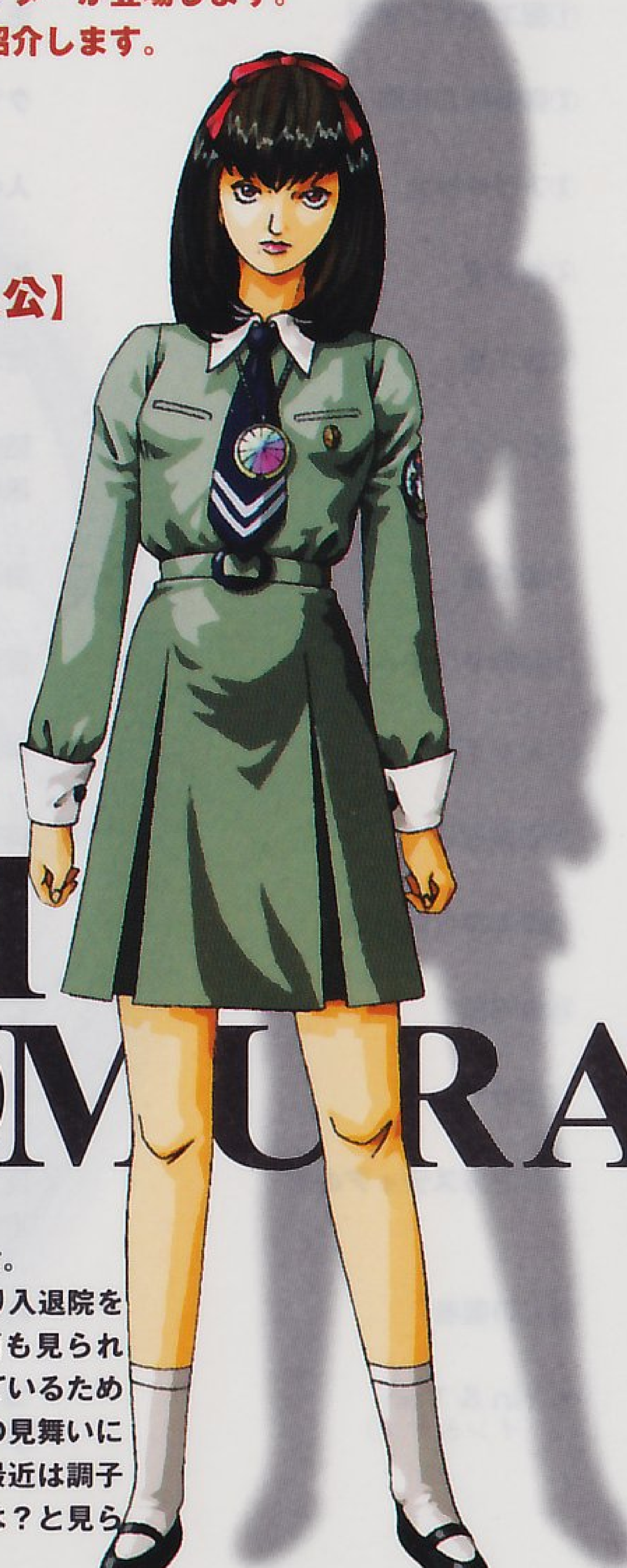
このゲームには、主人公をはじめとする様々なキャラクターが登場します。
ここではその多数の中から一部の登場人物を紹介します。



HERO【主人公】

御影町にある聖エルミン学園に通う、
２年４組の生徒。
プレイヤーである、あなたの分身です。





MAKI SONOMURA

園村麻希【マキちゃん】

主人公のクラスメイトで明るく優しい少女。
人に対して礼儀正しいが、幼少のころより入退院を繰り返していたために世間知らずな一面も見られる。ここ一年は再び入院生活を強いられているため現在は休学中である。ちょくちょく彼女の見舞いに訪れているクラスメイトたちによれば、最近は調子も良さそうなので、近々退院できるのでは？と見られている。

MASAO INABA

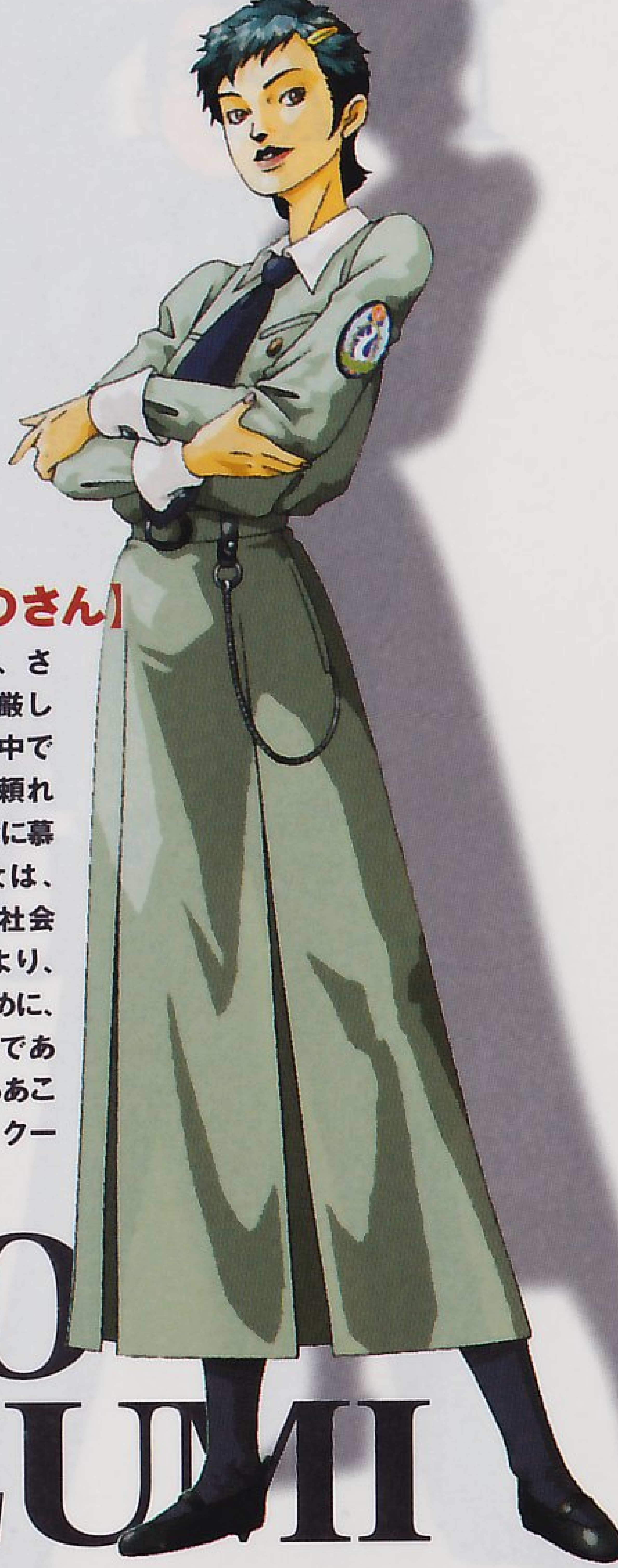
稲葉正男【マーク】



主人公のクラスメイトで、御影町内の「イナバクリーニング」の息子。母親に甘やかされて育ったため、きかん坊の甘ったれである。その母親からいまだに「まーくん、まーくん」と呼ばれることを嫌い、友達にはマークと呼ばせている。本人はただ漠然と親離れしたいらしく、子離れできない優しい母親に対して、人前では無意味に反抗して見せている。



黛ゆきの【ゆきのさん】



主人公のクラスメイトで、さっぱりした性格と普段の厳しい言い回しから、学園の中でも姐御肌（あねごはだ）の頼れるオネーサンとしてみんなに慕われている。そんな彼女は、アルバイトで学校の外の社会をいち早く知ることにより、現実を知ってしまったために、何ごとに対してもクールである。その反面、理想であるあこがれの先生に対しては、クールになりきれないでいる。

YUKINO MAYUZUMI

KEI NANJOH

南条圭【なんじょうくん】



主人公のクラスメイトで、金持ちのお坊ちゃんで、かなりの自信家。実際に頭も良いのだが、この性格が災いして友人からは一線引かれている。また、金持ちの家に生まれた彼は、親から「物」というかたちでしか愛情を受けなかったために、南条家の執事である「山岡」が大きな心の支えとなっていて、彼のその自信も山岡あってのものと言えなくもない。



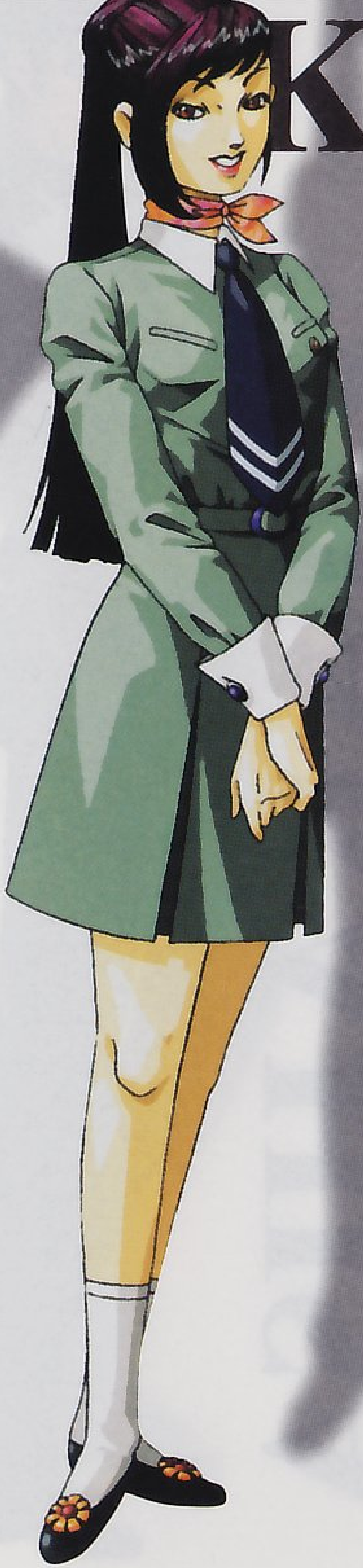
HIDEHIKO UESUGI

上杉秀彦【ブラウン】

主人公のクラスメイトで、人より目立つことが好きな、なかなかのお調子者。弱いヤツには滅法強く、強いヤツにはからきし弱いというか、逆らわない。いつの間にか身につけた世渡りのうまさで、先生からのウケはよい。自分のファッションや立ち居振る舞いについて、いつも気を配っていたりと、自分を作ることに余念がないため、人に弱みを握られることを恐れている。

ERIKO KIRISHIMA

桐島英理子【エリー】



主人公のクラスメイトで、高校入学時にアメリカから戻ってきた帰国子女。クォーターゆえの端正な顔立ちに、育ちの良さを感じさせる物腰が人気で、学園内では知らない生徒はいないというほどの有名人。そんな訳もあってか、彼女は自分の本音を人に見せることは滅多にない。が、女の子特有の怖いもの見たさで、オカルトに対する好奇心は旺盛らしい。

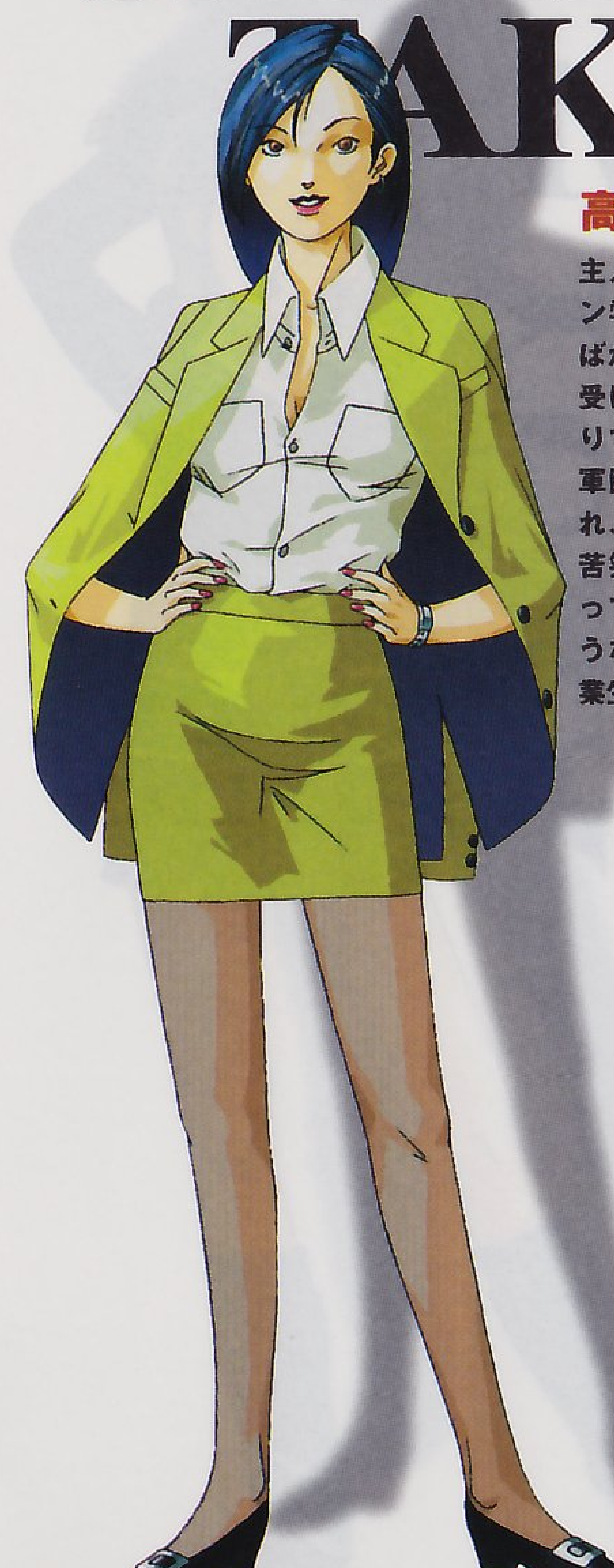
YUKA AYASE

綾瀬優香【アヤセ】



主人公のクラスメイトで、今どきの”女子高生”を地でゆくノーテンキ娘。先のことや煩わしいことは考えずに、「今を楽しく」を実践していて、別に「そんな生き方がポリシーだ」なんてこともさらさら思っていない！言いたいこと言って、やりたいことやってるわりには憎めない娘だが、概してトラブルメーカーになっていることが多いのもまた事実。

SAEKO TAKAMI



高見冴子【冴子先生】

主人公のクラスの担任、聖エルミン学園の中でも選り抜きの問題児ばかりが集まったような２年４組を受け持っている美人女教師。男勝りでサバサバした性格は、問題児軍団である主人公たちからも慕われ、彼女もまた、困った奴等だと苦笑しながらも、暖かい目で見守っている。生徒たちの姉貴分のような彼女は、聖エルミン学園の卒業生でもある。

KANDORI TAKAHISA



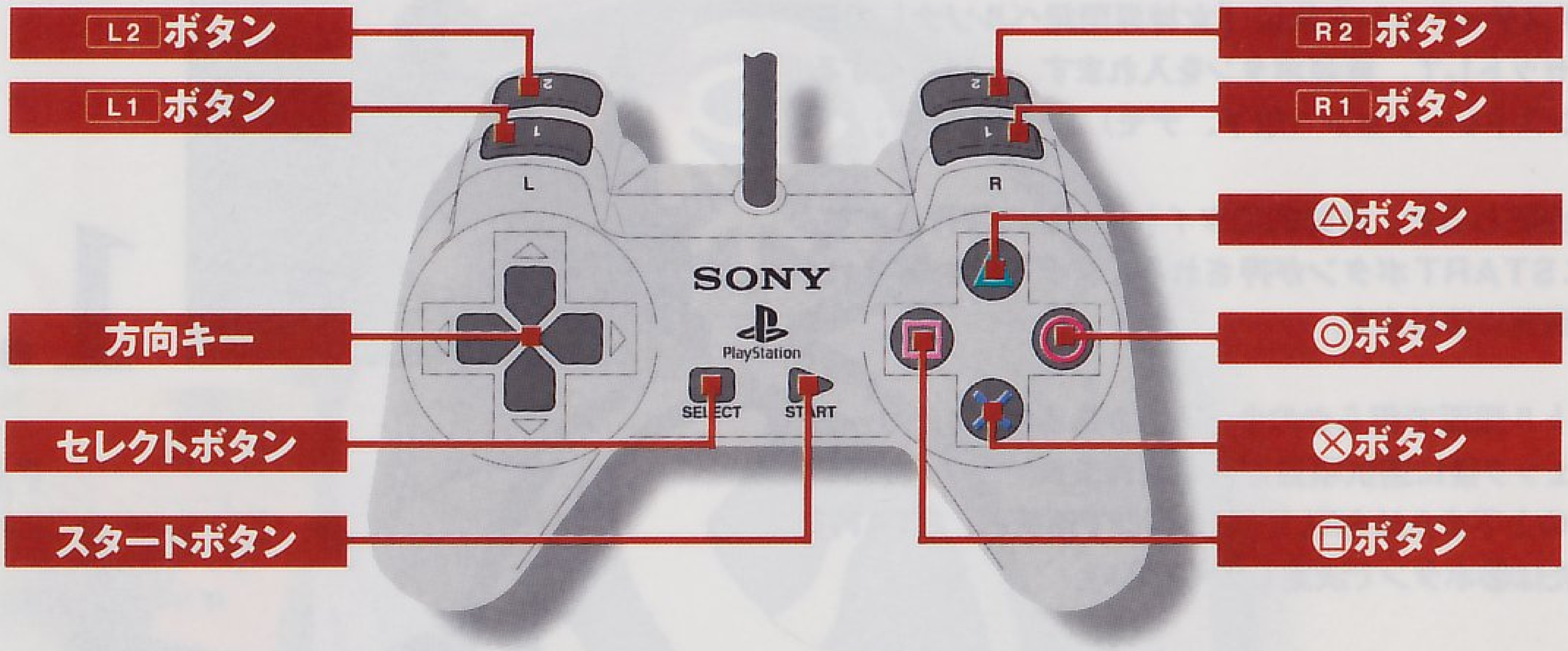
神取鷹久【かんどりたかひさ】

近年御影町に進出してきた正体不明のハイテク企業～セベク～の支社長を若くして務める俊才である。だが、急成長著しい新進企業のセベクと、その躍進に手腕をふるう神取の周りには、なにかと黒い噂が絶えない。地元御影町では、裏で何が行われているかもわからない怪しい企業と、その代表である神取に対する評判は必ずしも高くない。

SLPS 00500

コントローラの操作方法 4 CONTROLLER

コントローラの詳しい操作説明は、各画面ごとの「基本画面の見方」（18ページ～）を参照してください。



	2Dマップ	3Dダンジョン	ADV（アドベンチャー）マップ
方向キー	パーティの移動	パーティの移動	パーティの移動
◎ボタン	決定	決定	決定／会話／物を調べる
⊗ボタン	キャンセル／ダッシュ移動	キャンセル	キャンセル／ダッシュ移動
△ボタン	視点を45°移動	使用しません	使用しません
□ボタン	コマンド画面表示／オートキャンセル	コマンド画面表示／オールキャンセル	コマンド画面表示／オールキャンセル
L1 ボタン	左に平行移動（向きそのまま）	左に平行移動（向きそのまま）	使用しません
L2 ボタン	2D全体マップ表示	オートマップ画面表示	オートマップ画面表示
R1 ボタン	右に平行移動（向きそのまま）	右に平行移動（向きそのまま）	使用しません
R2 ボタン	デビルアナライズ画面表示	デビルアナライズ画面表示	デビルアナライズ画面表示
STARTボタン	使用しません	地名ウィンドウ呼び出し	使用しません
SELECTボタン	使用しません	月齢・マップ表示の一時消去	使用しません

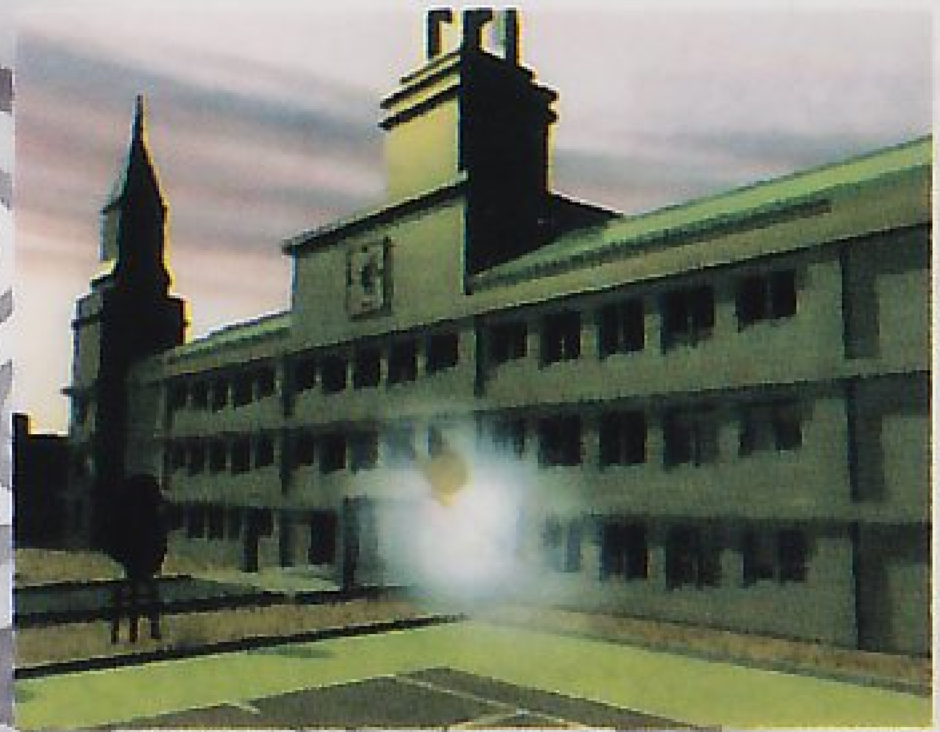
ゲームの始め方　5　GAME START

以下の手順に従って、ゲームをプレイしてください。

1 プレイステーション本体に「女神異聞録ペルソナ」のディスクをセットして、電源ボタンを入れます。しばらくすると、デモンストレーション（以下、デモ）が始まります。

2 デモが終わると、自動的にタイトル画面に移行します。デモ中にSTARTボタンが押されると、デモは中断され、タイトル画面に移ります。

3 タイトル画面で何らかのキー入力があると、メモリーカードのチェック後に選択項目が表示されます。
方向キーの上下またはSELECTボタンで選択し、STARTボタンまたは◎ボタンで決定してください。



1.



2.



3.

選択項目には以下の種類があります。

NEW GAME

新しくゲームを開始します。

LOAD GAME（セーブデータがある場合のみ表示）

以前にセーブしていたデータからゲームを始めます。

CONTINUE（中断データがある場合のみ表示）

以前に中断していたデータからゲームをはじめます。 中断は、ゲーム中の特定の場面でしかできません。なお、このデータでゲームを再開した場合は、その中断データは自動的に消去されます。

※LOADとCONTINUEの違いについては、17ページからの「セーブ／ロード／コンティニュー」を参照してください。

メモリーカードについて

このゲームは、メモリーカードが無くてもプレイできますが、メモリーカードを使用せずにプレイされるのは、このゲームの性質上大変不便となりますので、ぜひともメモリーカードをご使用いただき、ゲームの途中でセーブをしながらプレイされる事をお勧めいたします。

名前入力　6　NAME INPUT

タイトル画面の「NEW GAME」を選ぶと、オープニングシーンが始まります。その中で、あなたの名前をたずねられる場面があります。このゲームの中での主人公であるあなたの姓（名字）と名、そして通称を決めてください。

《姓･名･通称の使われ方》



姓：登場人物の多くは、
あなたの姓で呼びかけてきます。



名：親しい友人の中には、
名で話しかけることを好む者もいます。



通称：戦闘やコマンド画面では、
この名で表示されます。



●名前入力画面

①主人公の顔
②名前表示部
③入力文字切り替え部
④入力箇所切り替え部
⑤名前表示修正部
⑥名前決定部
⑦文字選択部

1　主人公の姓･名･通称を全て入力します。一箇所でも入力していない所がある場合は、名前入力が終了できませんので、必ず全ての箇所に名前を入れてください。

2　名前表示部に青いアンダーラインがある所が、現在の入力箇所です。文字選択部から入力したい文字を方向キーで選択して、◎ボタンで入力してください。

3　入力した文字を修正したい場合は、名前表示修正部にカーソルを移動させて、修正作業を行ってください。名前修正部の操作は以下のようになっています。

◀ ……アンダーラインを左に移動（Ｌ１ボタンで同様の操作）
▶ ……アンダーラインを右に移動（Ｒ１ボタンで同様の操作）
消 ……アンダーライン上の文字を削除。文字が無い場合は、1つ前の文字を削除（⊗ボタンで同様の操作）
全消 …アンダーラインのある入力箇所の文字を全て消去

4 入力箇所を変更したい場合は、カーソルを入力箇所切り替え部に移動させて(△ボタンで同様の操作)、◎ボタンを押すことにより、姓→名→通称の順に切り替わっていきます。

5 入力できる文字の種類は、「かな」(ひらがな)・「カナ」(カタカナ)・「英数」(アルファベットと数字)・「漢字」の4系統あり、カーソルを入力文字切り替え部の各系統に移動させ、◎ボタンを押すことにより、入力する文字の系統が変更されます。(または、SELECTボタンを押す毎に順次系統が変更されます)なお、入力中の文字が通称の場合は、系統を「漢字」にすることはできません。

6 入力する文字を漢字にしたい場合は、系統を「漢字」にした後、入力したい漢字の読み方の最初の語にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すことにより、その語が先頭にくる漢字が表示されますので、その中から探しだしてください。また、このときにＬ２またはＲ２ボタンを押すと、先頭の語単位で表示が前後します。(目的の漢字が無い場合は、その漢字の別の読み方を探してみてください)文字選択部で先頭の文字表示(黄色いひらがな)が点滅している場合は、文字選択部の表示範囲外(上側)にその読みの漢字が他にもあることを表しています。なお、入力したい漢字が登録されていない場合もありますので、その際は、別の名前に変更して入力をお願いします。

7 入力箇所に全て名前を入力したら、カーソルを名前決定部に移動させて(STARTボタンで同様の操作)、◎ボタンを押すと、「ＯＫ?」とたずねてきますので、よければ「ＹＥＳ」を、変更したい場合は「ＮＯ」を方向キーの上下で選択し、◎ボタンを押してください。「ＹＥＳ」を選択後、オープニングシーンの続きがはじまります。



SLPS 00500

セーブ/ロード/コンティニュー 7 SAVE/LOAD/CONTINUE

ゲームの途中経過の状態をセーブ（保存）・ロード（読み出し）・コンティニュー（続き）する方法を説明します。

セーブ

セーブは、「アガスティアの木」と呼ばれる木のある場所に行くと、行うことができます。アガスティアの木は、2Dマップ上に存在していたり、3Dダンジョンの中にもありますので、探してみてください。なお、メモリーカードがセットされていない場合や、メモリーカードに空き容量が無い場合は警告メッセージが表示され、セーブできません。（セーブするためには、1つのセーブデータにつき2ブロック分の空き容量が必要です）なお、ここで「GAME END」を選ぶと、ゲームを終了することができます。



ロード

タイトル画面で方向キーの上下またはSELECTボタンで「LOAD GAME」を選択して、◎ボタンまたはSTARTボタンを押すと、ロード画面が表示されます。ロード画面に表示されているデータの中から、再開したいものを選択してください。この画面で⊗ボタンを押すと、タイトル画面にもどります。



コンティニュー

ゲームがある程度進むと、途中で制限時間のあるダンジョンが出現します。このダンジョンでは、セーブはできませんが、代わりに「中断」することができます。この「中断」されたデータから再開するのがコンティニューです。コンティニュー／中断されたデータがある場合に、タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、データ選択画面が表示されます。ここで再開したいデータを選択してください。この画面で⊗ボタンを押すと、タイトル画面にもどります。



セーブデータの表示内容について

セーブデータの表示内容には、「Cデータ」と「Sデータ」の２種類があります。Cデータは中断されたデータ、Sデータは通常のセーブデータを意味しています。また、データ内容の表示部に☒マークがある場合は、そのデータがこわれている場合を意味しています。

パーティ（主人公と行動をともにするグループ）が移動を行う際に基本となる画面が、
2Dマップ・3Dダンジョン・ADV（アドベンチャー）マップの３種類の画面です。

2D MAP
2Dマップ

パーティが建物から外に出て、街の中を移動する画面表示を2Dマップと呼びます。2Dマップでは、パーティは人型のシンボル（♀）で表され、赤い矢印は方向キーが上に押された際にシンボルが進む方向を表しています。なお、横断歩道を渡る場合、歩道上に車が通っている時は歩行者の信号が赤になっているため、渡ることができません。（しばらく待つと、通れるようになります）



①月齢・方向表示（パーティーの向いている方向）
② 立体方向モデル表示
③地名表示
①と②および③は、表示の状態により画面の反対側に表示されることがあります。



また、2Dマップ上でL2ボタンを押すことにより、町の全体図が表示されます。

① 月齢・方向表示
② パーティーの位置（シンボル）

《操作形態》	2Dマップ	全体図
方向キー・⬆	パーティの向いている方向（矢印）に前進	視点を上げる
方向キー・⬇	後退	視点を下げる
方向キー・⬅	パーティの向きを左に90° 方向転換	全体図を左方向に回転
方向キー・➡	パーティの向きを右に90° 方向転換	全体図を右方向に回転
◎ボタン	決定	2Dマップ画面に戻る
⊗ボタン	キャンセル／ダッシュ移動（押しながら前進）	2Dマップ画面に戻る
△ボタン	視点を45° 移動	2Dマップ画面に戻る
▣ボタン	コマンド画面表示／オールキャンセル	2Dマップ画面に戻る
L 1ボタン	左に平行移動（向きそのまま）	全体図を左方向に回転
L 2ボタン	街の全体図を表示	2Dマップ画面に戻る
R 1ボタン	右に平行移動（向きそのまま）	全体図を右方向に回転
R 2ボタン	デビルアナライズ画面表示	使用しません

※STARTボタン、およびSELECTボタンは使用しません。

3D DUNGEON

3Dダンジョン



主人公たちの視点から見た、奥行きのある立体空間を移動する画面表示を３Ｄダンジョンと呼びます。３Ｄダンジョン内の通路は迷路状になっている場合が多く迷いやすいので、マップウィンドウ（画面右上の表示）やオートマップ機能を利用して、パーティの位置を見失わないようにしましょう。

①月齢・方向表示

②マップウインドウ

マップウィンドウは、パーティのいる位置を含んだ周辺の４マスを表示しています。また、この表示はコマンドメニューの[SYSTEM]→[CONFIG]の「オートマップ」設定にて、マップを固定にするか回転させるかを選択することができます。

《操作形態》	
方向キー・⬆	１歩前進
方向キー・⬇	１歩後退（向きそのまま）
方向キー・⬅	左を向く（90゜方向転換）
方向キー・➡	右を向く（90゜方向転換）
◎ボタン	決定
⊗ボタン	キャンセル
△ボタン	使用しません
□ボタン	コマンド画面を表示／各コマンド画面から一気に通常画面に戻る
L1ボタン	左に平行移動（向きそのまま）
L2ボタン	オートマップ画面表示
R1ボタン	右に平行移動（向きそのまま）
R2ボタン	デビルアナライズ画面を表示
STARTボタン	地名ウィンドウ表示（ボタンを押している間のみ）
SELECTボタン	月齢ウィンドウ・マップウィンドウの一時消去（ボタンを押している間のみ）

月齢について

月齢は、NEW MOON（新月）からFULL MOON（満月）までの９段階あり、パーティがマップ上をある程度移動するごとに、１／８ずつ増減していきます。月齢が及ぼす影響としては、

●戦闘時の悪魔の行動パターン（新月と満月のみ変化）
●悪魔との交渉時における相手の感情変化
●宝石交換所（ゲームがある程度進行した所で登場します）での陳列商品の内容などがあります。

ADV MAP

ADV(アドベンチャー)マップ

パーティが2Dマップの建物に入ったときや、3Dダンジョンで扉の中に入った際に、クォータービュー（斜めの視点）の画面になる所があり、ここの画面のことをアドベンチャーマップ（以下、ADVマップ）と呼びます。ADVマップ内では、各種施設を利用したり、様々なイベントが発生したりします。



① 移動先表示部

①は主人公が出口付近に居ると表示されるので（“FIELD”や“EXIT”など）その表示に合わせて下さい。

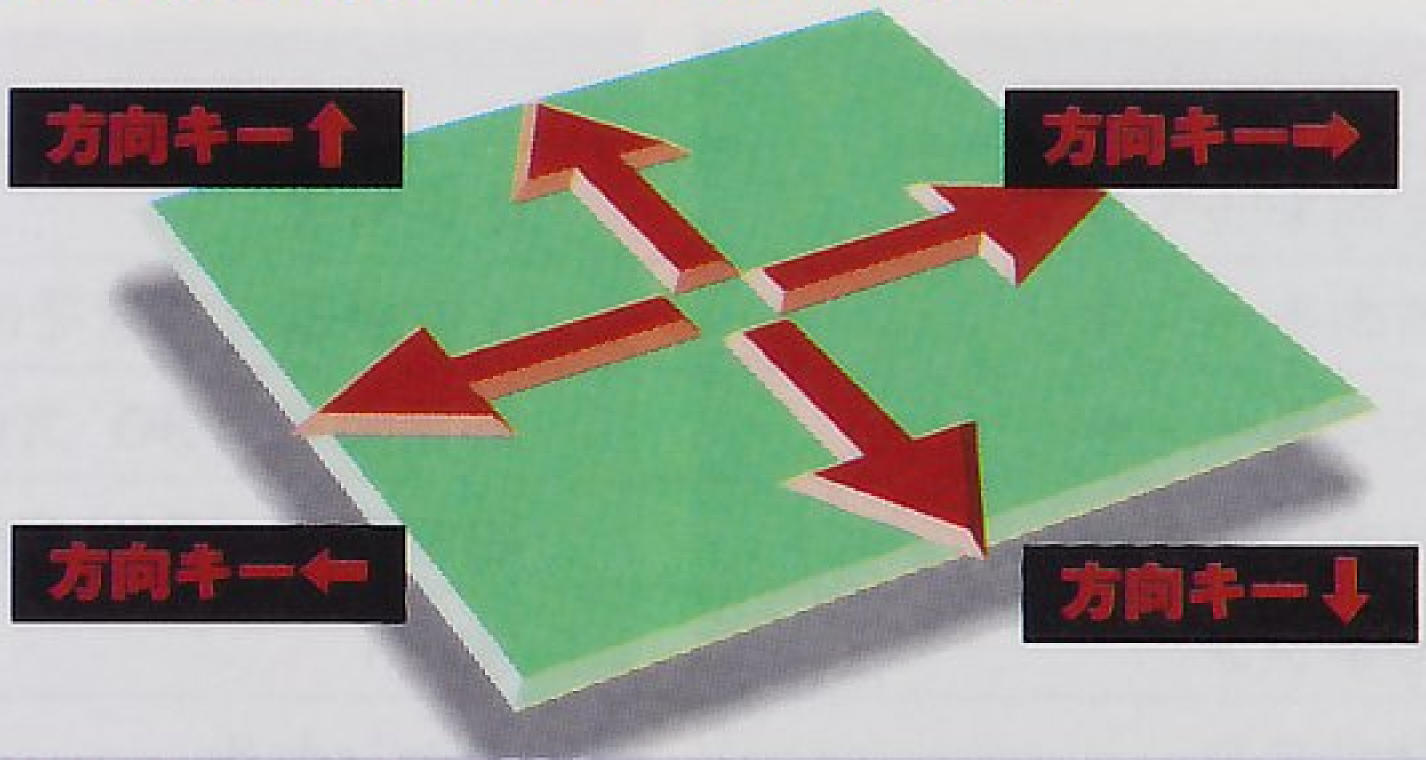
② 月齢表示

ADVマップの外側にある▽マークは、出口を表しています.主人公が出口付近にいるときに、移動先表示部に出口の行き先が表示されています。行き先が表示されているとき、出口に向かって前進すると、移動先へ行きます。

- 移動先に“DUNGEON”と表示された場合、3Dダンジョンへ出ます。
- 移動先に“FIELD”と表示された場合、2Dマップへ出ます。
- 移動先に“EXIT”と表示された場合、別のADVマップへ出ます。

ADVマップでのコントローラ操作

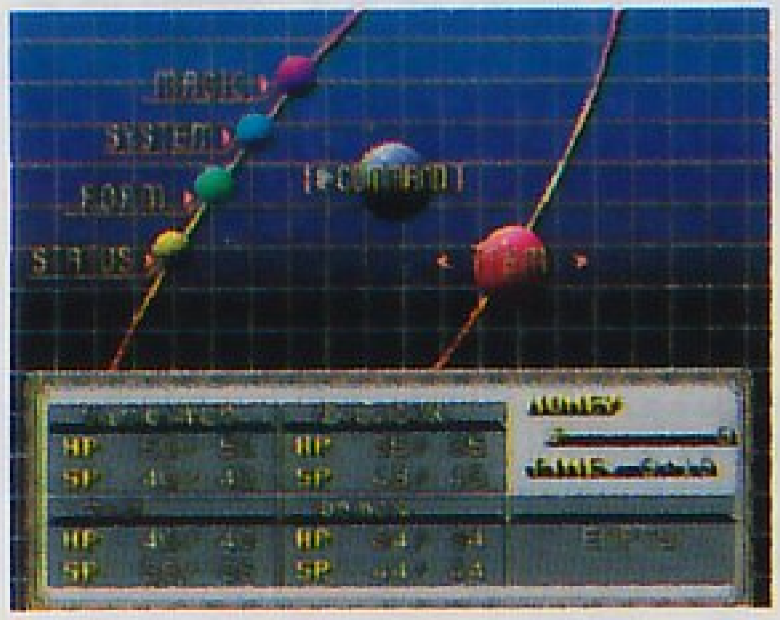
ADVマップでは、クォータービューのためコントローラの入力方向と主人公の進行方向が若干異なっています。はじめは戸惑うかもしれませんので、慣れるまではコントローラを斜めに持って（方向キーが◎⊗◘◬ボタンより手前に位置する感じで）操作してみてください。



《操作形態》	
方向キー・↑	ADVマップの左上方向へ前進
方向キー・↓	ADVマップの右下方向へ前進
方向キー・←	ADVマップの左下方向へ前進
方向キー・→	ADVマップの右上方向へ前進
◎ボタン	決定／ADVマップ内の人物に向かって押すと会話／物（建物・備品等）の前で押すと調べる
⊗ボタン	キャンセル／ダッシュ（押したまま前進）
◬ボタン	使用しません
◘ボタン	コマンド画面を表示／各コマンド画面から一気に通常画面に戻る
L1ボタン	使用しません
L2ボタン	オートマップ画面を表示
R1ボタン	使用しません
R2ボタン	デビルアナライズ画面を表示

※STARTボタン、およびSELECTボタンは使用しません。

9 コマンド画面について COMMAND DISPLAY



2Dマップ、3Dダンジョン、ADVマップの各画面に共通して、◎ボタンを押すと、コマンド画面が表示されます。コマンド画面では、「ITEM」・「MAGIC」・「SYSTEM」・「FORM」・「STATUS」の5つの中からコマンドを選択します。また、各コマンドを選ぶと、さらにそのコマンドに付随したコマンドが表示されます。コマンドによっては、付随するコマンドがないものもあります。

《各コマンドの概要と参照ページ一覧》

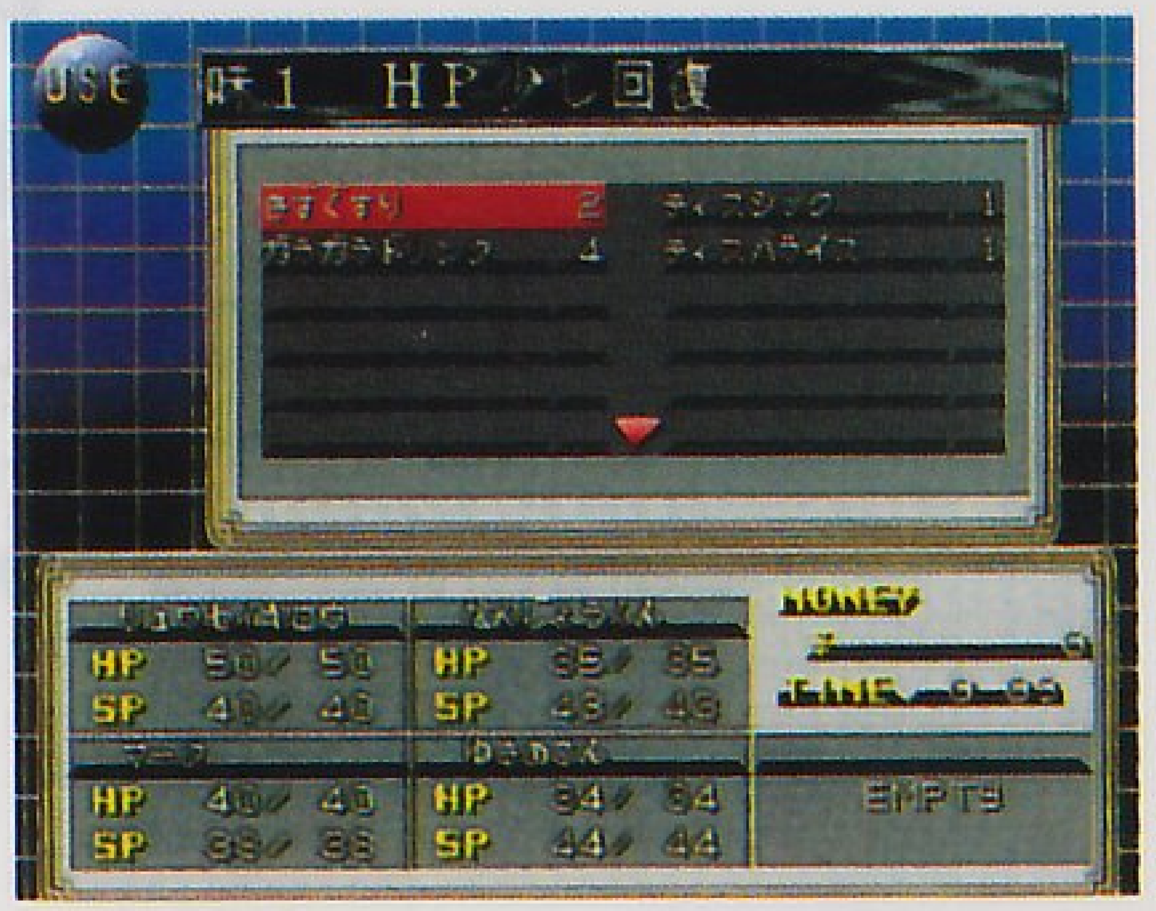
コマンド	付随コマンド	コマンドの内容	参照ページ
ITEM	USE	アイテムの使用	P.21
	EQUIP	アイテムの装備	P.22
	SORT	アイテムの並び替え	P.22
MAGIC	CAST	ペルソナの魔法を使用	P.23
	PERSONA	メインとするペルソナの変更・ペルソナの能力値表示	P.23
	CARD	現在持っているスペルカードを見る	P.24
SYSTEM	MAP	パーティが現在いるフロアのオートマップを表示	P.25
	ANALYZE	今までに倒した悪魔や、手に入れたスペルカードの悪魔データの参照	P.25
	CONFIG	ゲームの環境設定	P.25
FORM	（なし）	戦闘時のフォーメーション変更	P.27
STATUS	（なし）	パーティ内キャラクターのステータス表示	P.28

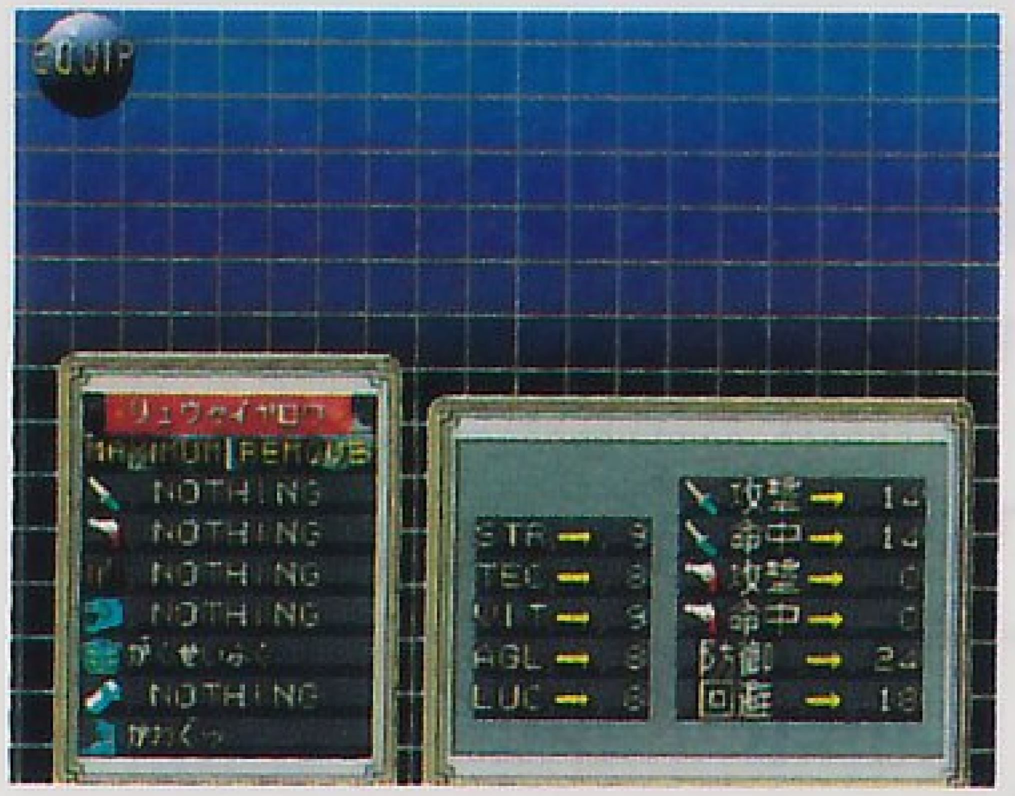
ITEM アイテム

パーティが所持しているアイテムの使用・装備・整頓をおこないます。

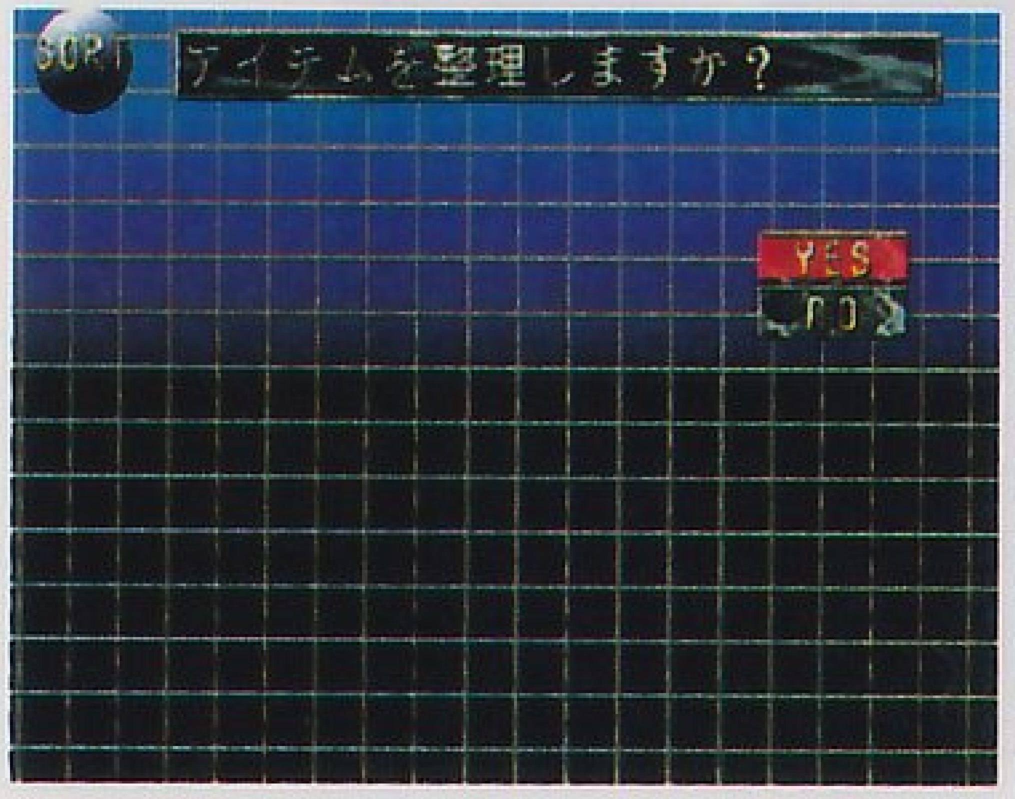
USE（ユーズ）

アイテムリストが表示されますので、方向キーの上下左右で使用するアイテムを選択して、◎ボタンで選択してください。なお、文字色が灰色のアイテムは、ここでは使用できません。アイテムリストに▲▼の表示がでている場合は、リストの表示範囲外にまだアイテムがあることを示しています。また、薬やインセンスなど個人単位で消費する場合は、アイテムを選択後に使用させたいキャラクターを選択・決定します。











EQUIP(イクイップ)

まず、どのキャラクターに装備させるかを選択します。キャラクターを決定したら、「MAX」または「REMOVE」あるいは各装備箇所を方向キーで選択して、◎ボタンで決定します。方向キーの左右を押した場合、MAX/REMOVEの所にカーソルがある場合はいずれかの箇所を行き来しますが、装備箇所の場合は、装備させるキャラクターがチェンジされます。

MAX(マックス)を選択した場合

MAX/REMOVEの表示が「ALL MAXIMUM」に変わり、この表示部分にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、装備箇所全てを対象にして、所持しているアイテムの中から最も攻撃力・防御力の高い武器・防具を自動的に検出して、装備します。また、ALL MAXIMUMの表示の時に、カーソルを各装備箇所に合わせて◎ボタンを押すと、そのカーソルの合っている装備箇所のみを対象とした自動装備が行われます。⊗ボタンを押すと、MAX/REMOVE表示に戻ります。

REMOVE(リムーヴ)を選択した場合

MAX/REMOVEの表示が「ALL REMOVE」に変わり、この表示部分にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、そのキャラクターの装備を全て外します。また、ALL REMOVEの表示の時に、カーソルを各装備箇所に合わせて◎ボタンを押すと、そのカーソルの合っている箇所の装備を外します。

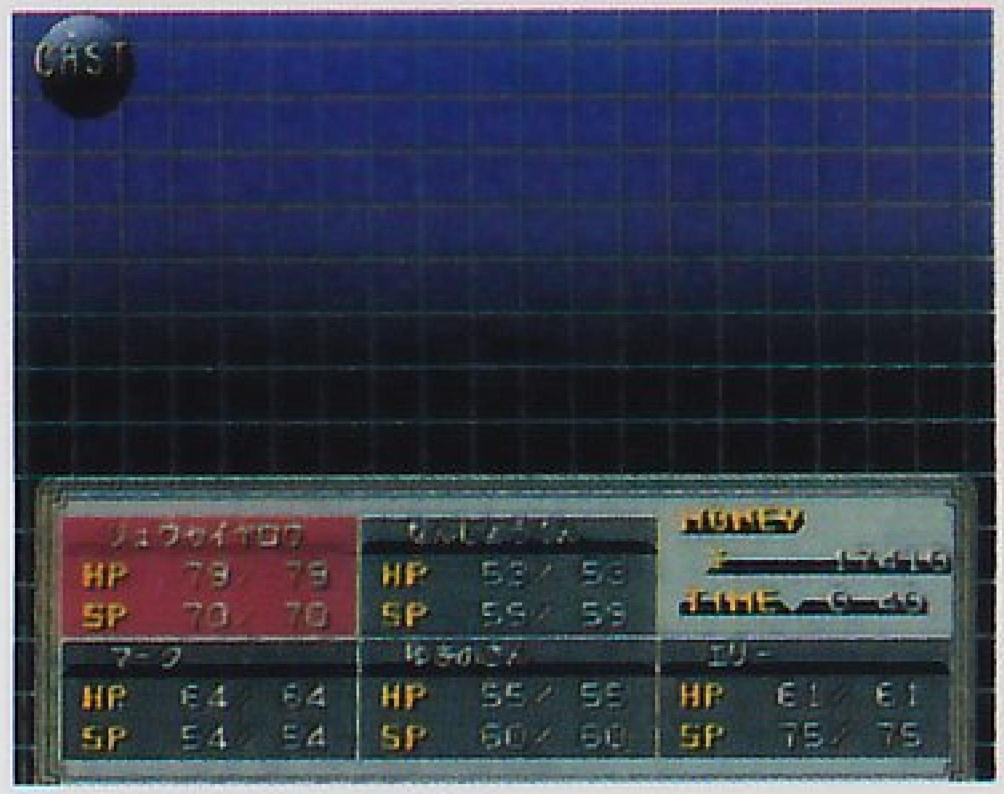
各装備箇所を選択後の装備

MAX/REMOVE表示時に、方向キーを上下に押して、装備したい箇所までカーソルを移動させて、◎ボタンを押すと、　アイテム選択ウィンドウが表示されますので、装備させたいアイテムを方向キーの上下で選択して、◎ボタンで決定してください。また、アイテム選択ウィンドウに▲▼の表示がでている場合は、ウィンドウの表示範囲外に他のアイテムがあることを示しています。

SORT(ソート)

1 並び替え作業に入る前に、アイテムリストの空白箇所をつめるかかどうかたずねてきますので、つめる場合は「YES」を、つめない場合は「NO」を選択してください。YESにした場合、アイテムリストの空白箇所が前詰めされ、すき間の無い状態になります。

2 その後、所持アイテムの一覧が画面に表示されますので、方向キーの上下左右で移動元のアイテムを１つ選択します。選択すると、画面の下に選択したアイテム名が表示されます。その後、そのアイテムの移動先を方向キーで選択し、◎ボタンを押すと最初に選んだアイテムが移動先に移り、移送先にあったアイテムは移動元へ移ります。以後、これを繰り返して並び替えを行います。並び替えが終わった場合は、⊗ボタンを押すとＩＴＥＭコマンドまで戻ります。



MAGIC マジック

CAST(キャスト)

1 まず、パーティ内の誰のペルソナを使用するか選択します。パーティのキャラクター一覧表が表示されますので、方向キーでカーソルを移動させて、◎ボタンでキャラクターを決定してください。



2 次に、そのキャラクターのどのペルソナにするかを選択します。キャラクター一覧表の上にペルソナ選択ウィンドウが表示されますので、方向キーの上下で選択して、◎ボタンで決定してください。また、このときに方向キーの左右を押すと、キャラクターの変更もおこなわれ、ペルソナの表示もそのキャラクターのものになります。



3 ペルソナの選択後、そのペルソナの魔法を方向キーの上下で選択します。魔法の効果は、画面上部に表示されます。魔法の文字色が灰色の場合は、ここでは使えないことを示してします。魔法を使用すると、相当量のSP(=SPIRIT POINT ：精神力)を消費します。

PERSONA(ペルソナ)



1 まず、パーティ内のキャラクターの誰を選ぶか決定します。パーティのキャラクター一覧表が表示されますので、方向キーでカーソルを移動させて、◎ボタンで決定してください.なお、キャラクター一覧表の上には、カーソルの指しているキャラクターが所持しているペルソナが表示されています。(ペルソナは一人３体まで)

2 キャラクターを選択した後、「CHANGE」(チェンジ)か「STATUS」(ステータス)かを選択します。「CHANGE」はキャラクターの所持しているペルソナの中からメインとなるペルソナ(＝アクティブ状態→48ページ参照)のチェンジを行い、「STATUS」はキャラクターの所持しているペルソナのステータスを見るコマンドです。

3　「CHANGE」を選んだ場合、カーソルがペルソナの所に表示されますので、方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定してください。メインのペルソナが変更されます。「STATUS」を選んだ場合は、「CHANGE」と同様の操作方法でペルソナを選択してください。指定したペルソナのステータスが表示されます。ステータス表示は画面外の下にもありますので、方向キーの上下で各データを参照してください。この時、方向キーの左右を押すと、他のペルソナのステータス画面になります。



①ペルソナの種族名と名前
②ペルソナのグラフィック
③ペルソナのレベル ※
④ペルソナのSP値
⑤ペルソナが使用できる魔法

※"＋○○"の表示は、ペルソナのランクを表します。ランクは1～8まであります。



①ペルソナの能力値表示バー
②ペルソナの魔法攻撃力
③ペルソナの魔法防御力
④ペルソナの大属性
⑤ペルソナの小属性
⑥ペルソナの特徴

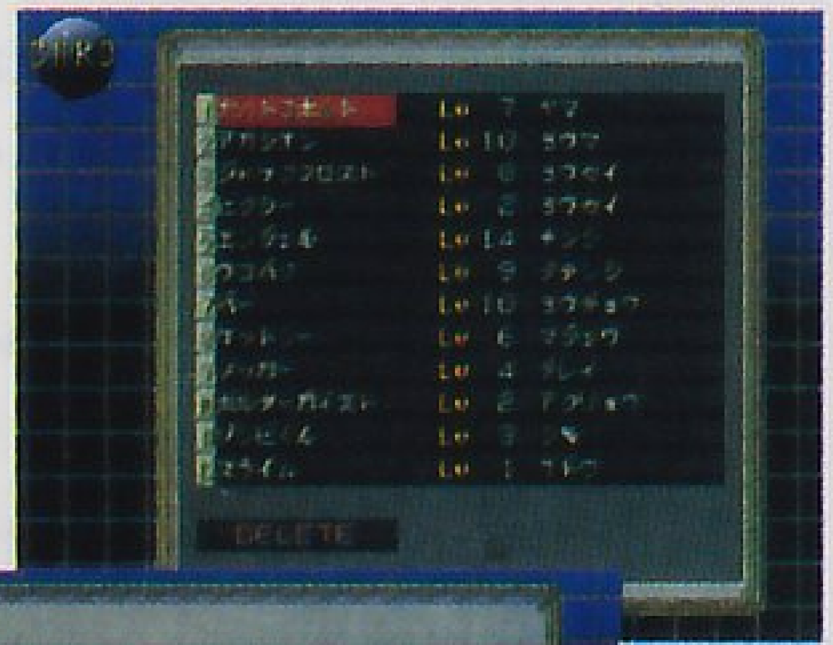
CARD（カード）

1 現在パーティが所持しているスペルカードの一覧表が表示されますので、方向キーの上下でデータを見たいスペルカードを選択して、◎ボタンで決定してください。
注意:カードの選択時に「DELETE」を選ぶと、スペルカードを捨てる処理になりますので、気をつけてください。

2　スペルカードを選択後、そのカードの詳細が表示されます。ステータス表示は画面外にもありますので、方向キーの上下で各データを参照してください。また、他のカードを持っているときに方向キーの左右を押すと、他のスペルカードの表示に変わります。⊗ボタンを押すと、スペルカード一覧表の画面に戻ります。

3　スペルカード選択時にカーソルを「DELETE」に合わせ◎ボタンを押すと、スペルカードを捨てる処理になります。捨てたいスペルカードを方向キーの上下で選択して、◎ボタンを押すと、捨てて良いかどうかたずねてきますので、良ければ「YES」を、やめる場合は「NO」を選択し、◎ボタンを押してください。YESを選択した場合、そのスペルカードが消去されます。NOを選択した場合は、カードを選択する状態にもどります。

1



2



3



SYSTEM システム

MAP（マップ）



パーティが現在いるフロアのマップを表示します。パーティが通ってきた道すじは、自動的にマップに書き加えられていきます。

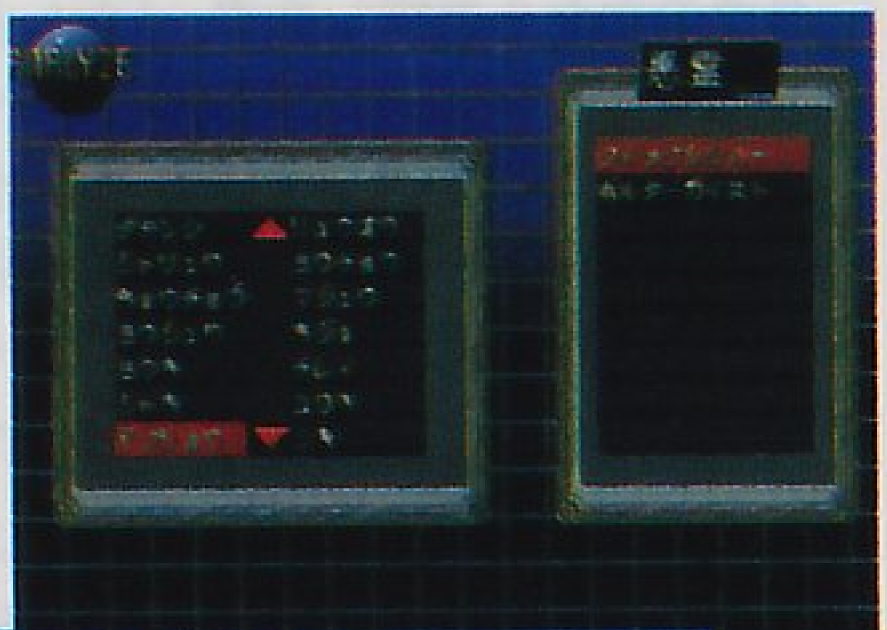
AUTO MAP（オートマップ）

オートマップの表示形式には2通りあり、「CONFIG」の「オートマップ」を「こてい」にすると画面上側が常に北側を指している表示状態、「フリー」にするとパーティの向きに合わせた表示状態（マップ上でパーティの向きが常に画面の上側を向いている状態）になります。

《オートマップ記号一覧》

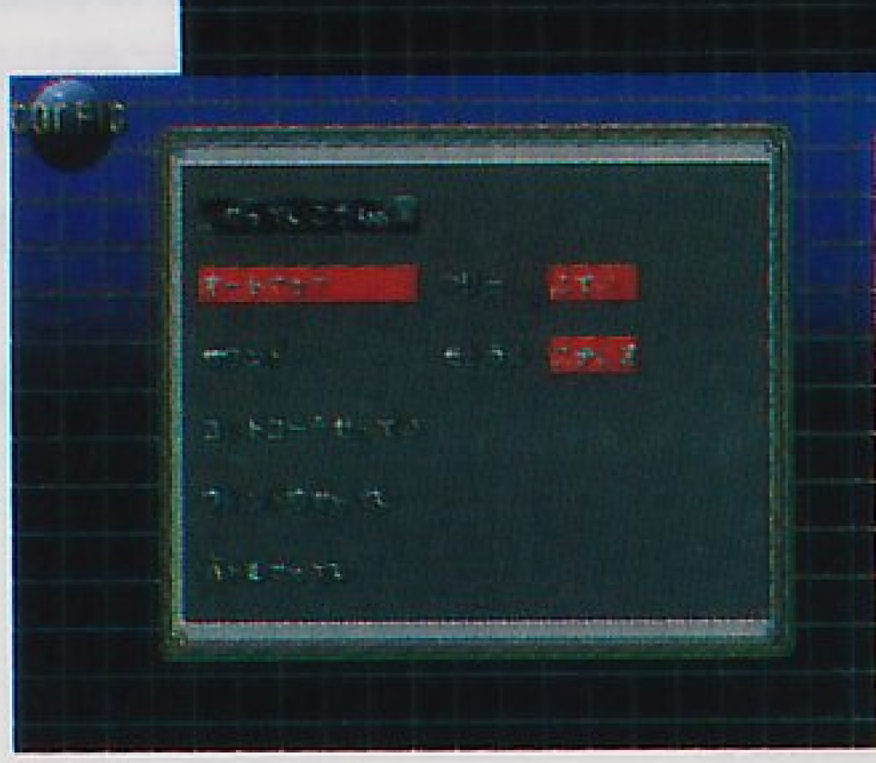


ANALYZE（アナライズ）



パーティがこれまでに倒してきた悪魔（ボスは除く）、あるいはこれまでに入手したスペルカードのデータを参照します。まず、画面左側の種族選択部でアナライズしたい種族を選択し、◎ボタンで決定します。その後、カーソルが画面右側の悪魔名表示部に移りますので、方向キーの上下で参照したい悪魔名を選択して、◎ボタンを押すとその悪魔のデータが表示されます。悪魔データは表示範囲が広いため、画面外下にも情報があります。この場合、方向キーの上下で画面外の情報を見ることができます。また、表示されている悪魔と同じ種族に限り、他にもアナライズできる悪魔がいる場合は、方向キーの左右で悪魔データを切り替えることができます。

CONFIG（コンフィグ）



ゲーム中の各種環境を設定します。方向キーの上下で項目移動、項目の右側に選択肢があるものはそれぞれの項目にカーソルが移動した所で方向キーの左右によって環境を変更します。⊗ボタンで設定を終え、SYSTEMのメニューに戻ります。

マップひょうじ ゲーム中に表示されるマップの表示方法を変更します。

「フリー」→パーティを中心にマップが向きを変えます。
「こてい」→マップの向きを固定して、パーティのマーク(矢印)が向きを変えます。

サウンド サウンドの出力形態がモノラル対応かステレオ対応かを選択します。

ご使用されている機器に合わせて設定変更してください。

コントローラせってい 画面がコントローラ設定画面に切り替わります。



2種類ある操作タイプから、お好みのタイプを方向キーの左右で選択してください.
また、設定画面中には各タイプの操作一覧が表示されますが、一画面中に収まっていませんので、方向キーの上下で操作一覧を確認してください。方向キー以外のいずれかのボタンを押すと、CONFIG画面に戻ります。ただし■ボタンを押すとコマンド画面から抜けてしまいます。

ウィンドウせってい 画面がウィンドウ設定画面に切り替わります。



方向キーの上下左右で「TYPE1」から「TYPE8」までの下地デザインの中から好みのデザインを選択します。⊗ボタンを押すとCONFIG画面に戻り、ウィンドウ設定画面でカーソルが指していた箇所のデザインに変更されます。

バトルせってい 画面がバトル設定画面に切り替わります。



バトル設定画面には、以下の設定項目があります。

①**コマンドかくにん**:戦闘時に全員のコマンドを入力後、確認の問いかけを「する」か「しない」かを選択します。

②**メッセージスピード**:戦闘中のメッセージのスピード設定。「ふつう」・「はやい」・「なし」の3つの中から選択します。「なし」にした場合、メッセージなしで戦闘がおこなわれます。

③**ウィンドウアニメ**:戦闘時にメッセージウィンドウやコマンドメニューが表示されるアニメをおこなうかどうかを選択します。「しない」を選んだ場合、瞬時にウィンドウが表示されます。

④**オートバトルせってい**:画面がオートバトル設定画面に切り替わります。

戦闘時のコマンドである「AUOT(オートバトル)」の中の「パーソナルオート」のキャラクターの行動を、戦闘前にあらかじめ設定しておきます。

- 「けん」を設定すると、自動的に銃以外の武器で攻撃します。
- 「じゅう」を設定すると、自動的に銃で攻撃します。

銃を装備していないときは防御になりますが、その後銃を装備すれば、再度設定しなくても自動的に銃攻撃をおこないます。

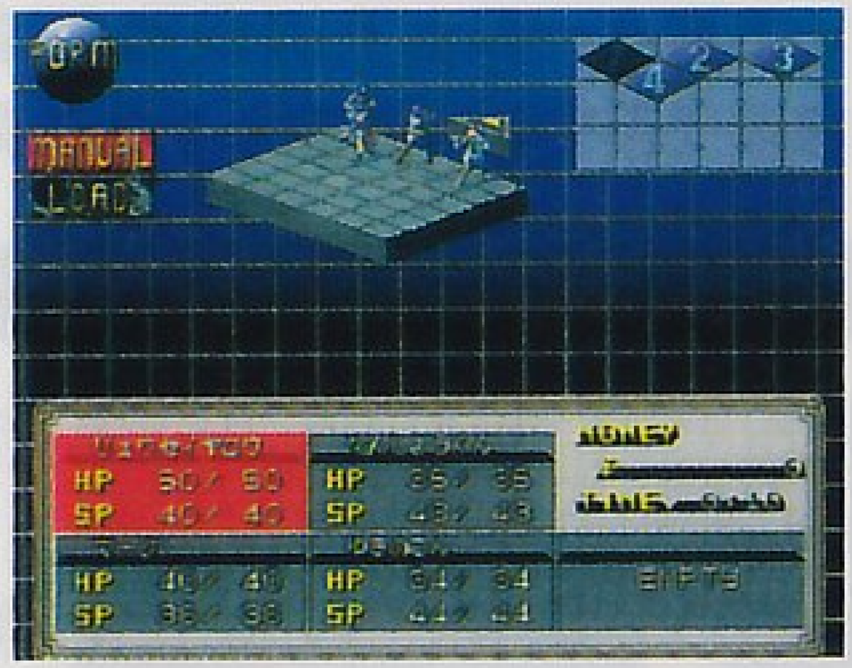
- 「フリー」を設定すると、設定されたキャラクターのみ、そのつどコマンドを入力します。

FORM フォーメーション

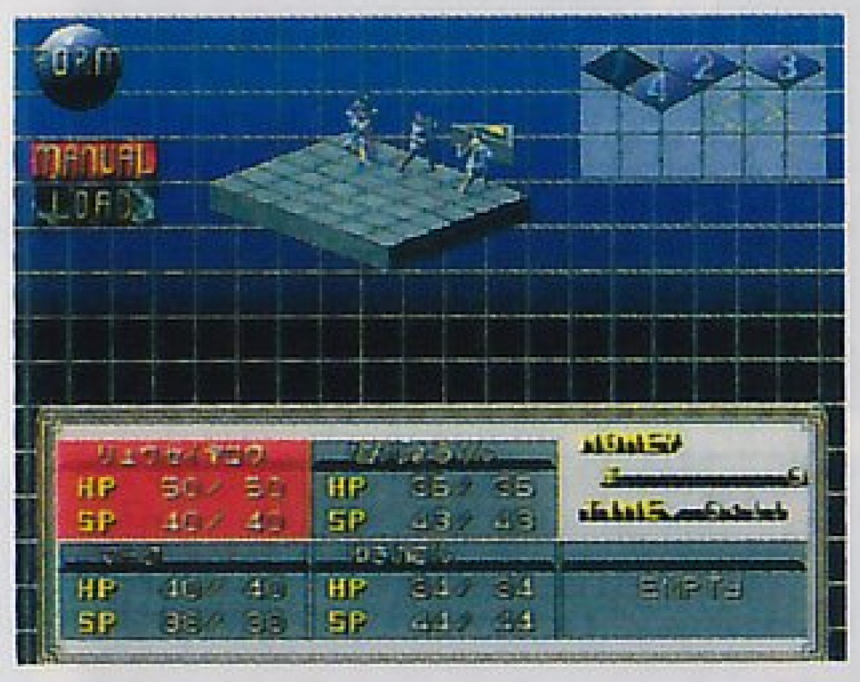
FORMを選択後、「MANUAL」（マニュアル）か「LOAD」（ロード）かを選択します。MANUALはフォーメーションの組み替え、LOADは過去に保存しておいたフォーメーションの呼び出しを行います。フォーメーションの重要性については、50ページを参照してください。



MANUALを選択した場合



1 方向キーでパーティのキャラクターナンバーを選択して、◎ボタンで決定します。方向キーは下と右がプラス方向、上と左がマイナス方向にナンバーを変えていきますが、ナンバーが1の時にマイナス方向にした場合、および5の時にプラス方向にした場合はカーソルが「OK」に変わります。これは、フォーメーションの組み替えを終了するときに使用します。

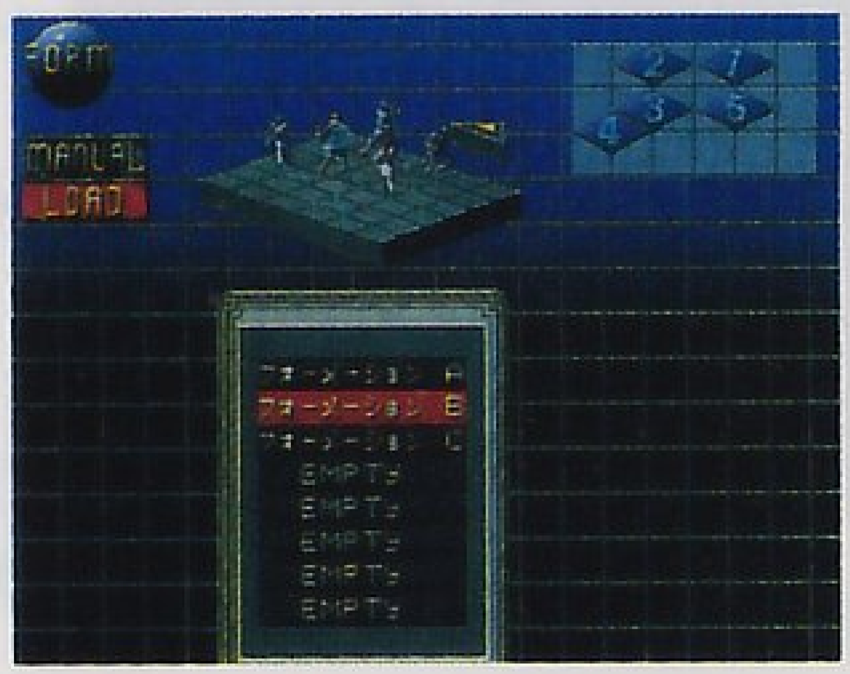


2 キャラクターナンバーを決定すると、そのナンバーの位置にひし型のカーソルが現れますので、方向キーで移動させたい位置にカーソルを持っていき、◎ボタンを押してください。ただし、他のナンバーに重なった所には移動できません。



3 組み替えがすべて終了したら、「OK」を表示させて◎ボタンを押してください。すると、そのフォーメーションをセーブするかどうかたずねてきますので、する場合は「YES」を、しない場合は「NO」を方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。YESにした場合、セーブ先を選択する画面になります。方向キーでセーブ先を選択して、◎ボタンで決定します。指定したセーブ先によって「フォーメーションA」から「フォーメーションH」までのいずれかのフォーメーション名でセーブされます。また、セーブ先にまだデータがセーブされていない場合は「EMPTY」と表示されています。（フォーメーションのセーブ数は8箇所までです）

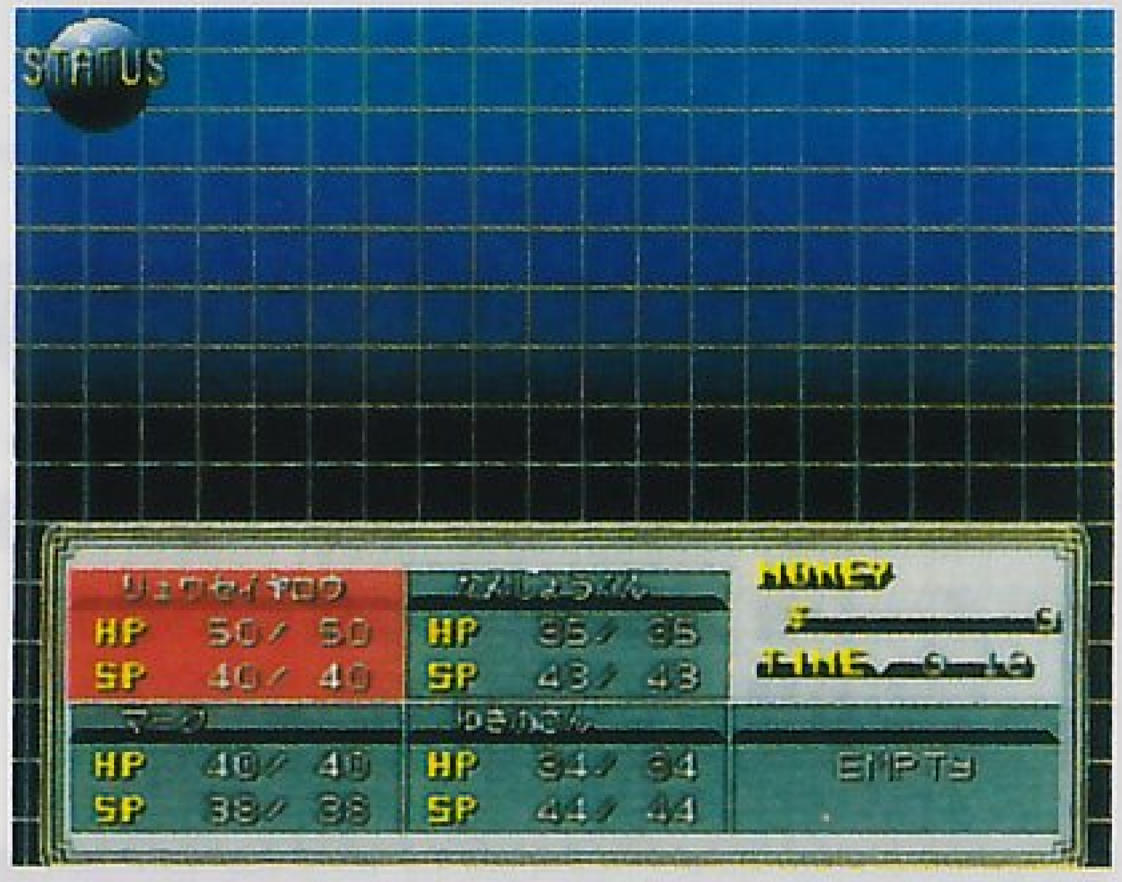
LOADを選択した場合



フォーメーションのロード画面が表示されますので、呼び出したいフォーメーションを方向キーで選択して、◎ボタンで決定します。但し、その時のパーティの人数と、セーブされたフォーメーションデータの人数が合わない場合、そのフォーメーションは呼び出せません。

STATUS ステータス

パーティのキャラクターの中から、誰のステータスを見るかを方向キーで選択して、◎ボタンで決定してください。キャラクター決定後、そのキャラクターのステータス画面が表示されます。また、ステータス表示は画面外の下にもありますので、方向キーの上下（3段階）で各データを参照してください。この時、方向キーの左右を押すと、他のキャラクターのステータスに変更されます。



ステータス画面の各項目の詳細







①上から順にキャラクターのレベル(LEVEL)、経験値(EXP)、
次のレベルが上がるために必要な経験値(NEXT)
②上から順に降魔レベル(P-LEVEL)、ペルソナポイント(PP)、次の降魔レベルが上がるために必要なペルソナポイント
(NEXT：キャラクターレベルのNEXTとは別物)
③キャラクター能力値表示バー、及びその数値
バーメーターの色は、基本値はオレンジ色、武器やペルソナなどによって付加された数値は黄色で表されています。また、各能力の意味は以下の通りです。

STR…力	直接攻撃時の攻撃力に影響します。
VIT…体力	防御力に影響します。 また、HP（生命力）の増加率に若干（じゃっかん）影響します。
TEC…技	剣及び銃の命中確率に影響します。
AGL…素早さ	敵からの攻撃の回避力に影響します。 また、キャラクターのパーティ内での行動順序にも影響します。
LUK…運	敵を倒した際のアイテムの取得率・敵からの攻撃の回避率・ 一撃必殺の魔法に対してそれぞれ使用した場合の成功率と、 相手がしかけてきた場合の回避率・トラップの回避率にそれぞれ影響します。

④キャラクターの名前
⑤装備している武器・防具
上から順に剣・銃・弾・頭防具・胴防具・腕防具・足防具を表しています。
⑥戦闘関係の各数値
上の４行がそれぞれ剣の攻撃力及び命中率・銃の攻撃力及び命中率を表しています。下の４行がそれぞれ防御力・回避力・魔法攻撃力・魔法防御力を表しています。
⑦キャラクターが所持しているペルソナの名前表示（最高３体）
⑧キャラクターのHP（ヒットポイント）・SP

各種施設について 10 COMMAND DISPLAY

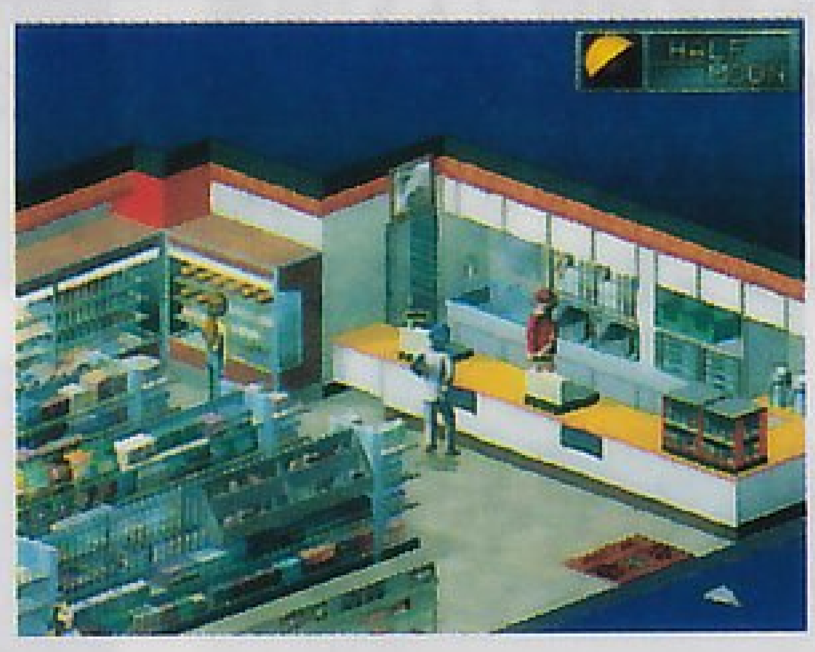
ゲーム内に登場する施設として、各種ショップ・ベルベットルーム・各種回復施設・カジノがあります。

SHOP

各種ショップ

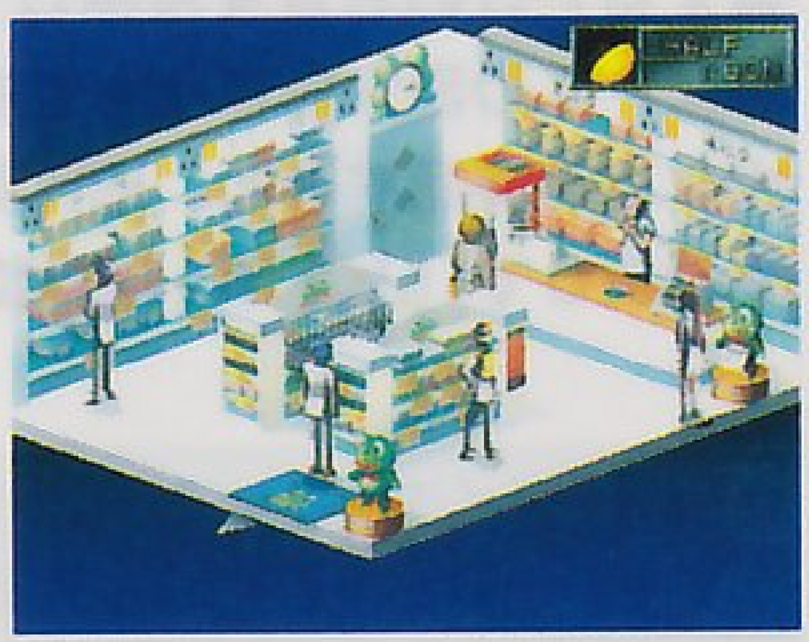
コンビニエンスストア
YIN & YAN（イン&ヤン）





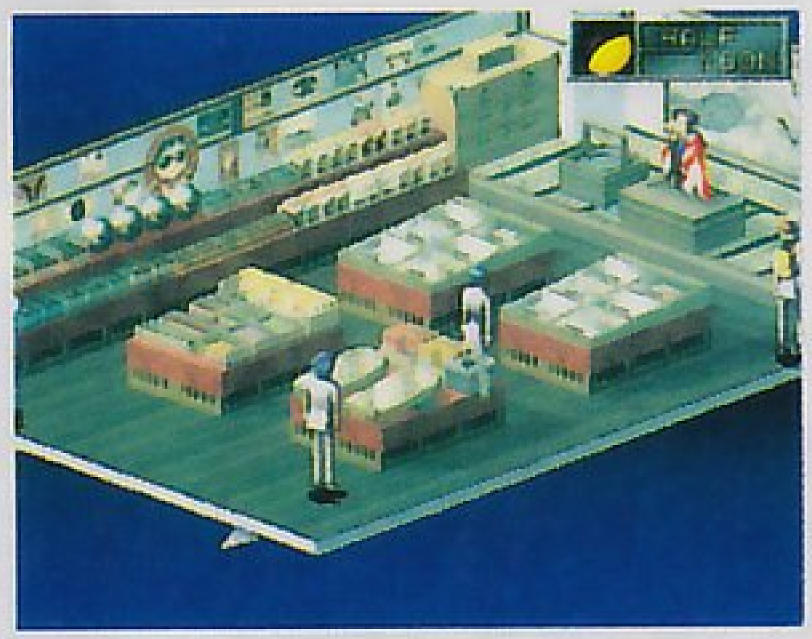
薬局
サトミタダシ





よろず駄菓子屋
千年万年堂





洋品店
ロッサ・カンディーダ

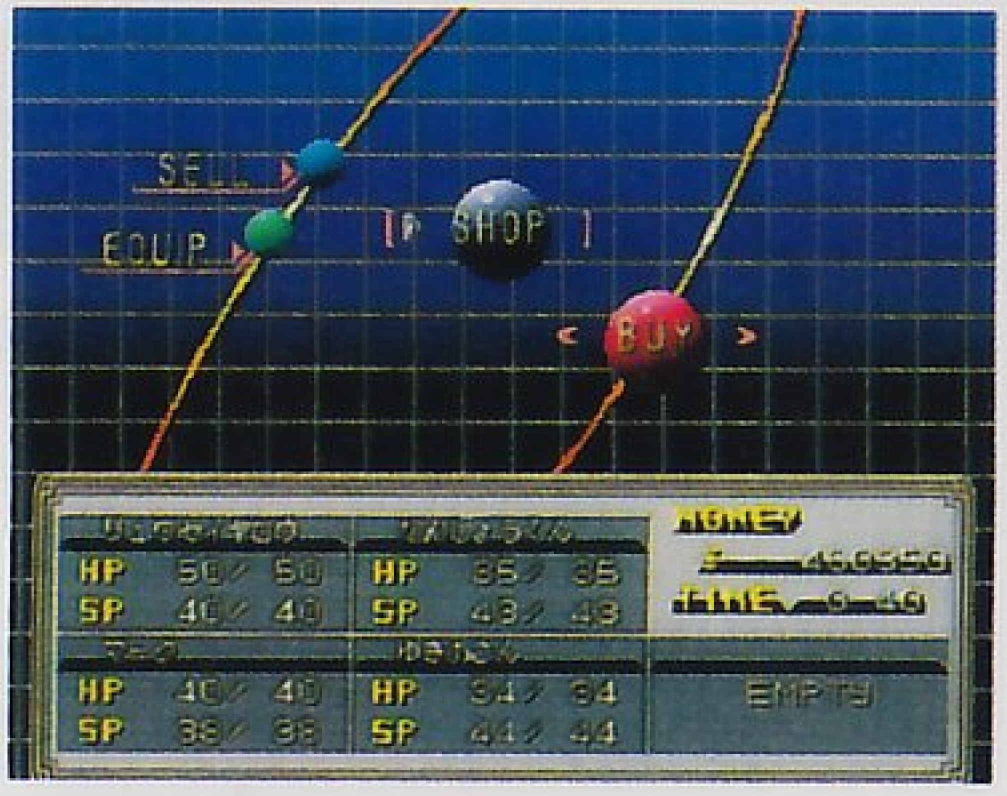




ショップはこの他にもまだあります。また、店によっては買い物ができない場合や、ストーリー進行によって扱う商品に違いがでてくる店もあります。ストーリーに変化があったら、以前寄った店でも、もう一度のぞいてみましょう。

ショップでの売買、装備の方法

ショップ内では、アイテムの売買や武器・防具の装備をすることができます。また、店によっては、パーティが入手した宝石とアイテムを交換してくれる特殊な場所もあります。



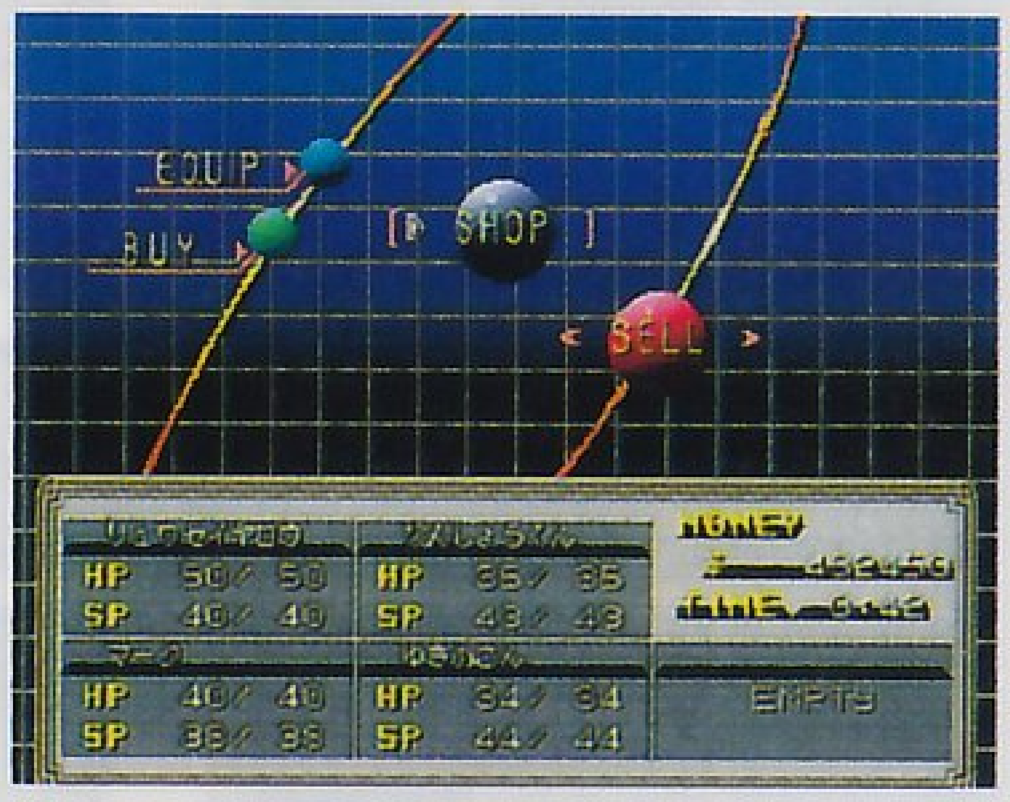
アイテムを買う

1 ショップ内のカウンターの前まで移動し、主人公を店員のいる方向に向かせて◎ボタンを押す(話しかける)と、行動選択画面が表示されますので、方向キーで選択カーソル(点滅している文字)を「BUY」に合わせ、◎ボタンを押します。



2 すると、アイテム選択ウィンドウが表示されます。アイテムの文字が灰色で表示されている場合は、そのアイテムが買えないことを示しており、そのアイテムを買えるだけのお金を所持していないか、そのアイテムをすでに99個持っている場合に、この表示色になります。方向キーの上下で買いたいアイテムを選択して、◎ボタンで決定すると、次に買う個数をたずねますので、方向キーの上下左右で個数を選択して(上下で1個単位、左右で10個単位に増減)、◎ボタンで決定します。

なお、アイテムは1種類につき最高99個までしか所持できませんので、個数選択時にそのアイテムの合計が99個になる時点で、個数選択表示はストップします。



アイテムを売る

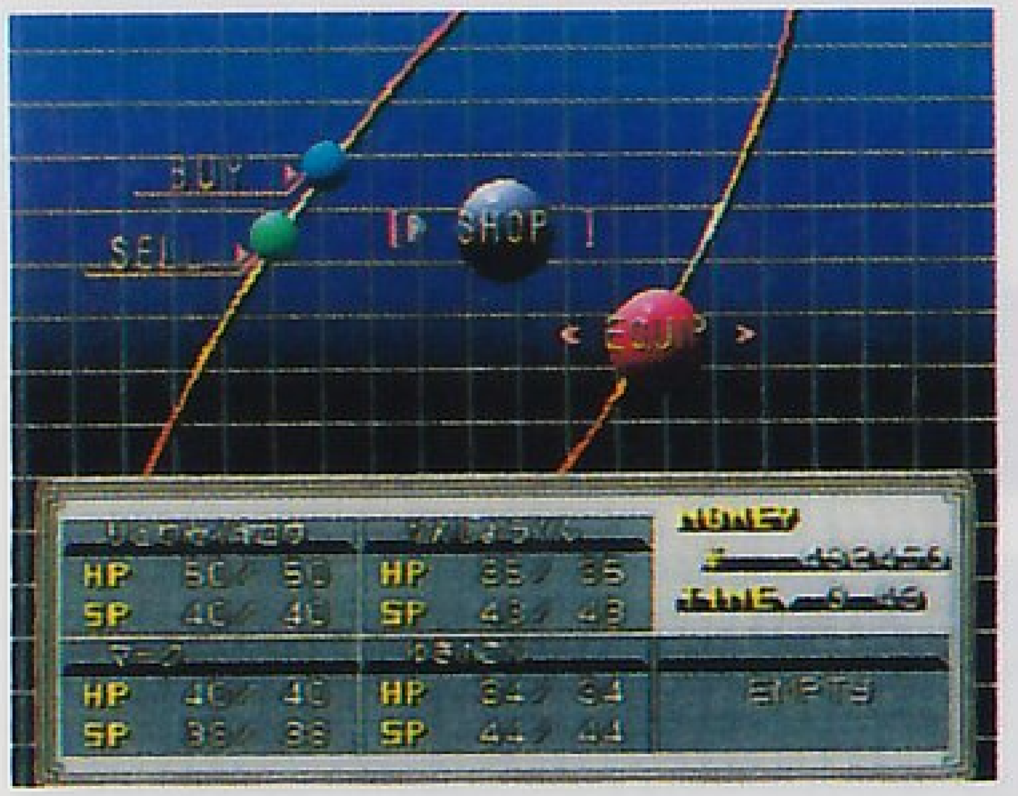
1 買うときと同様に、店員に話しかけて、行動選択画面を表示後、カーソルを「SELL」に合わせて、◎ボタンを押します。



2 すると、パーティの所持アイテムが2列にわたって表示されますので、方向キーで売りたいアイテムを選択し、◎ボタンで決定します。アイテム表示欄に△▽の表示が出ている場合は、表示範囲外にもアイテムが存在していることを示しています。この場合、方向キーを範囲外の方向にもっていくか、L1・L2、R1・R2ボタンを押すことによって、範囲外のアイテムを表示することができます。次に、決定したアイテムをいくつ売るかたずねてきますので、方向キーの上下左右で売る個数を選択して、◎ボタンで決定してください。なお、パーティの所持金が9億9999万9999円以上になった場合は、それ以上アイテムを売っても所持金は増えません。

アイテムを装備する

これも売り買いの時と同様、店員に話しかけ、行動選択画面を表示後カーソルを「EQUIP」に合わせて、◎ボタンを押します。装備をする時の画面構成および操作方法は、22ページの「EQUIP」の項を参照してください。



宝石とアイテムの交換

これは、普通の店では行うことができず、ストーリーが進行していくと、とある場所に宝石とアイテムの交換所があらわれます(複数店存在します)。どこにあるかは、プレイヤーであるあなた自身で探しだしてみてください。この場所の店員に向かって話かけると、アイテムと交換するか、インセンスと交換するかをたずねてきますので、どちらかを選択します。



アイテムと交換の場合

1 交換する種類を決めると、アイテム選択ウィンドウが表示されますので、欲しいアイテムを方向キーで選択して、◎ボタンで決定してください。ただし、1つのアイテムを入手するためには、ウィンドウ上に提示されている2種類の宝石がそれぞれ1個ずつ必要になります。また、ウインドウの上下に▲▼が表示されている場合は、ウィンドウの表示範囲外に他のアイテムがあることを示してします。なお、アイテムの文字が灰色になっている場合は、そのアイテムと交換するのに必要な宝石をもっていないか、そのアイテムを99個もっている場合の状態を表しており、その場合は交換することができません。



2 アイテムを選択したら、次にその個数を方向キーの上下左右で入力を行います。交換に必要な宝石の数が満たない場合は、それ以上個数を指定することはできません。また、その個数を選択している時に、そのアイテムの合計数が99になった場合も、それ以上の個数は指定できません。個数を決定したら、◎ボタンで指定の個数分のアイテムと宝石を交換します。



インセンス(パラメータ上昇アイテム)と交換の場合

交換の方法は、アイテム交換と同じです。ただし、インセンスを交換するために必要な2種類の宝石のくみあわせが、その時の月齢によって変化します。

(次ページ参照)

交換するインセンスと宝石の組み合わせの月齢による変化一覧

インセンス名	その時の月齢	必要な宝石	
STRインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	ガーネット
	3／8～5／8	ダイアモンド	アメジスト
	6／8～8／8	アクアマリン	パール
VITインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	トパーズ
	3／8～5／8	サファイア	ガーネット
	6／8～8／8	アクアマリン	ルビー
TECインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	マラカイト
	3／8～5／8	エメラルド	トパーズ
	6／8～8／8	アクアマリン	エメラルド
AGLインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	オニキス
	3／8～5／8	エメラルド	マラカイト
	6／8～8／8	アクアマリン	サファイア
LUKインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	ターコイズ
	3／8～5／8	ルビー	オニキス
	6／8～8／8	アクアマリン	ダイアモンド
HPインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	オパール
	3／8～5／8	アメジスト	アレキサンドライト
	6／8～8／8	ムーンストーン	アクアマリン
SPインセンス	0／8～2／8	アレキサンドライト	タンザナイト
	3／8～5／8	アメジスト	アクアマリン
	6／8～8／8	ムーンストーン	アレキサンドライト

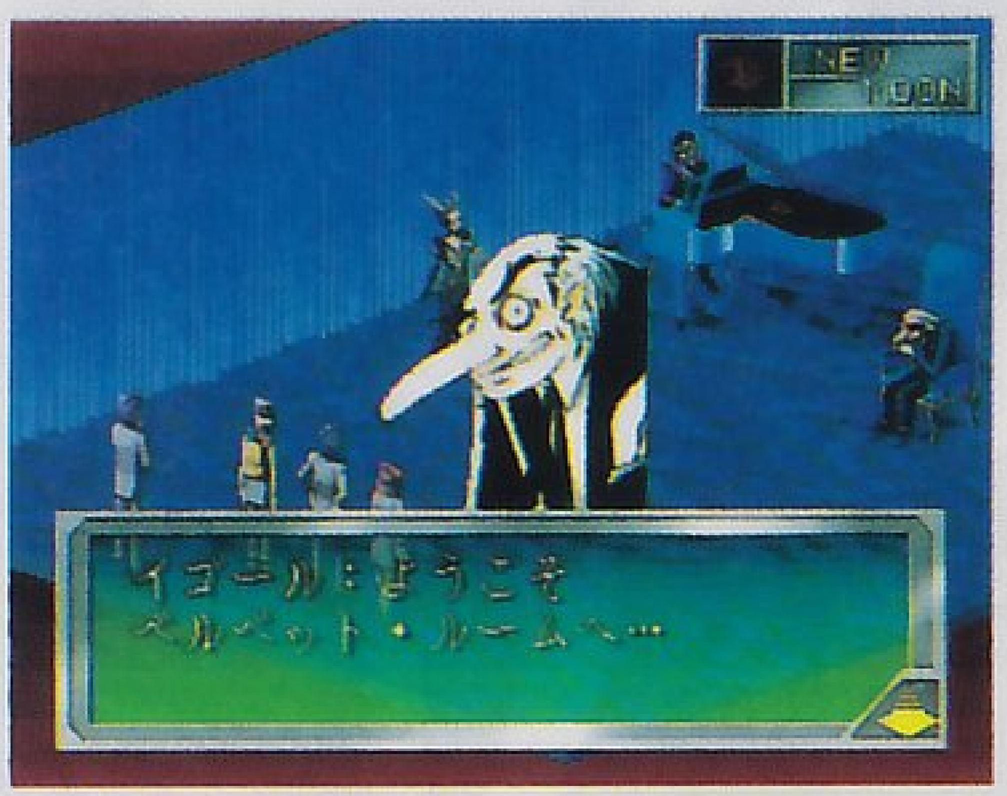
※0／8はNEW MOON、8／8はFULL MOONのことです。

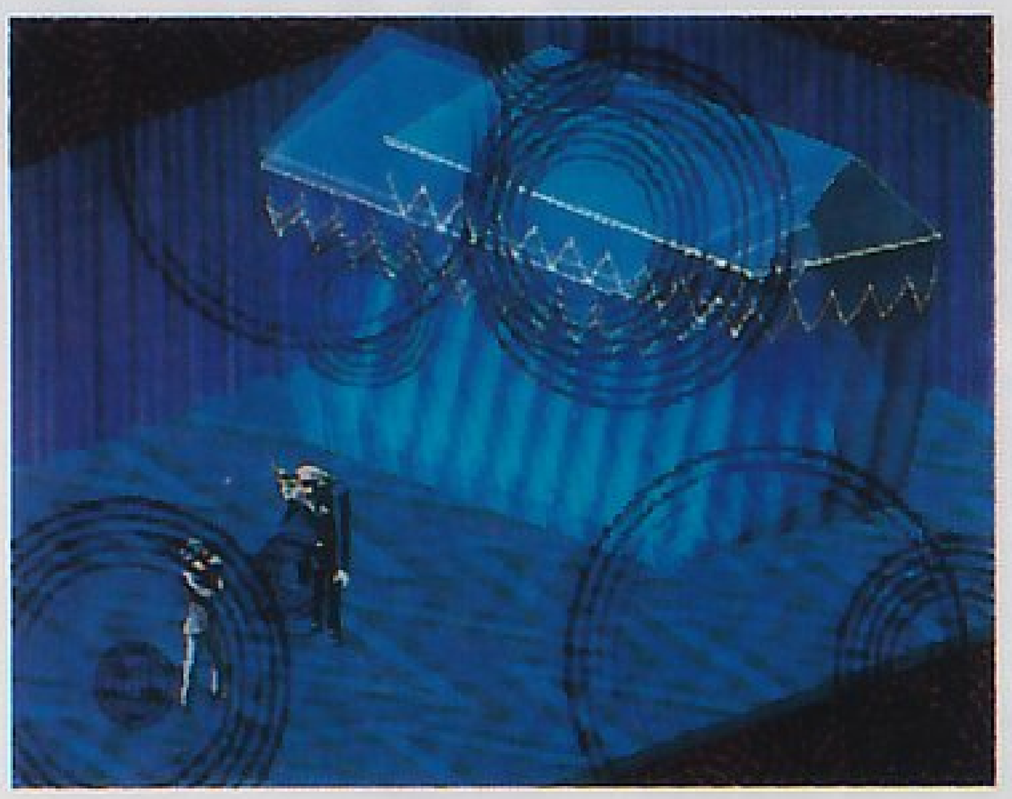


VELVET ROOM

ベルベットルーム

ここは、「女神異聞録ペルソナ」の中で唯一の悪魔合体を行うところです。中ではベルベットルームの主人イゴールが悪魔の合体や、ペルソナの降魔などをしてくれます。合体についての詳しい解説は78ページからの「合体について」を参照してください。







IGOR

イゴール

悪魔から手に入れられる召喚スペルカードを読むことができ、手に持っているイビルホンによって、悪魔を召喚できるといわれている。さらに、召喚した悪魔を合体し、ペルソナとして特別な人間に限り降魔したり、ペルソナの管理をおこなっている謎のマインドマンサーである。何者かの従者であるらしいが、その素性を知るものはいない。今日も、ベルベットルームと呼ばれる御影町内のどこかの一室で、オペラ歌手とピアノ弾きの調べを聞きながらくつろいでいるという…



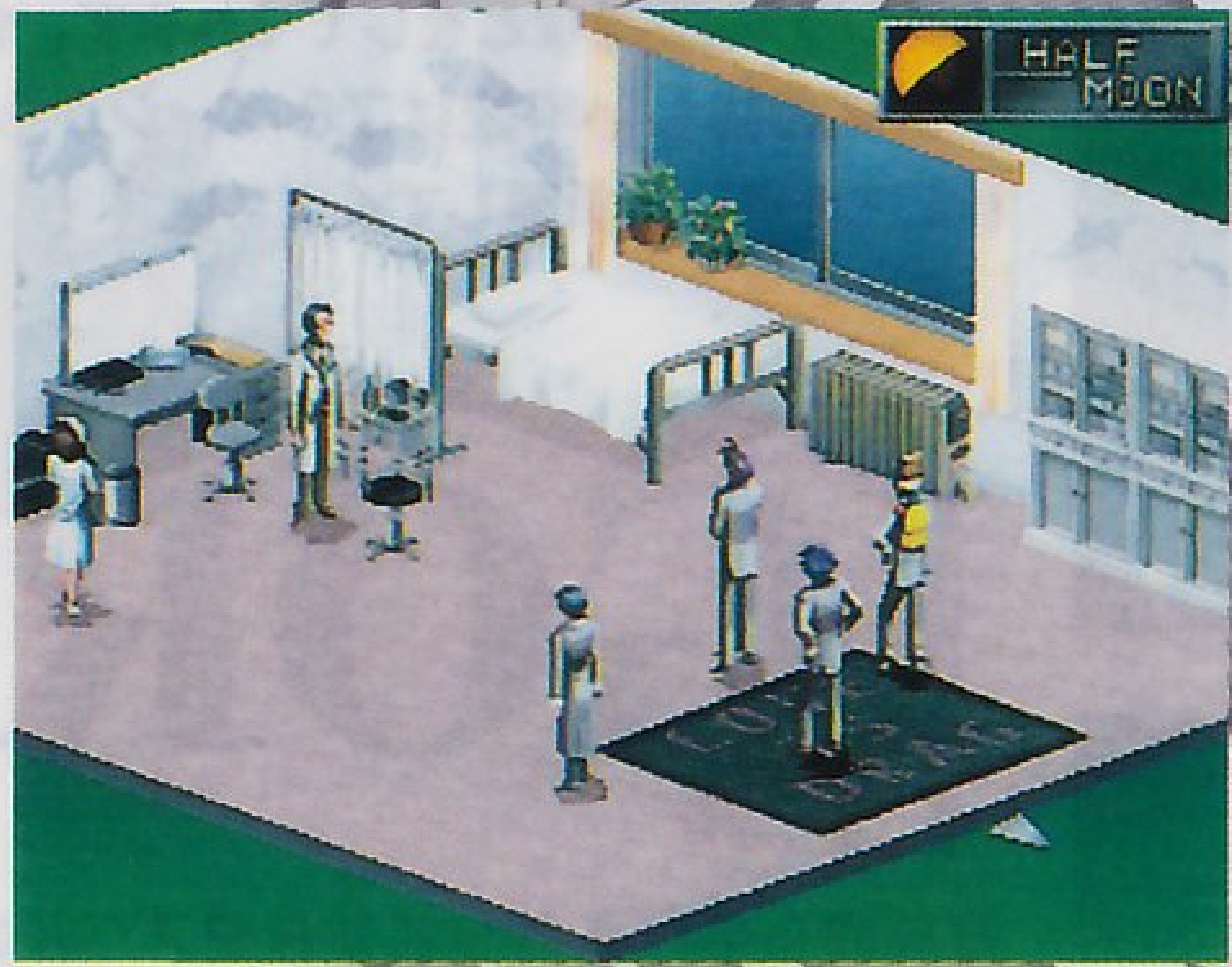
RECOVERY ROOM

各種回復施設

パーティのキャラクターが疲労した時に、回復してくれる施設がいくつかあります。

開業医：エスミクリニック





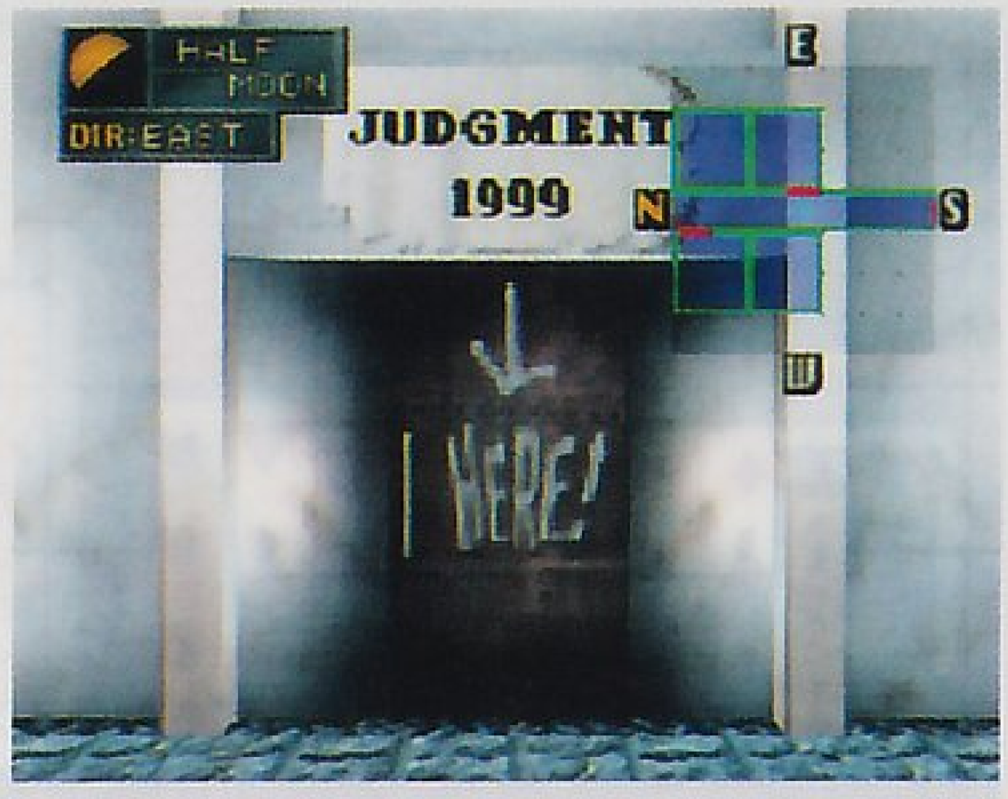
回復の泉



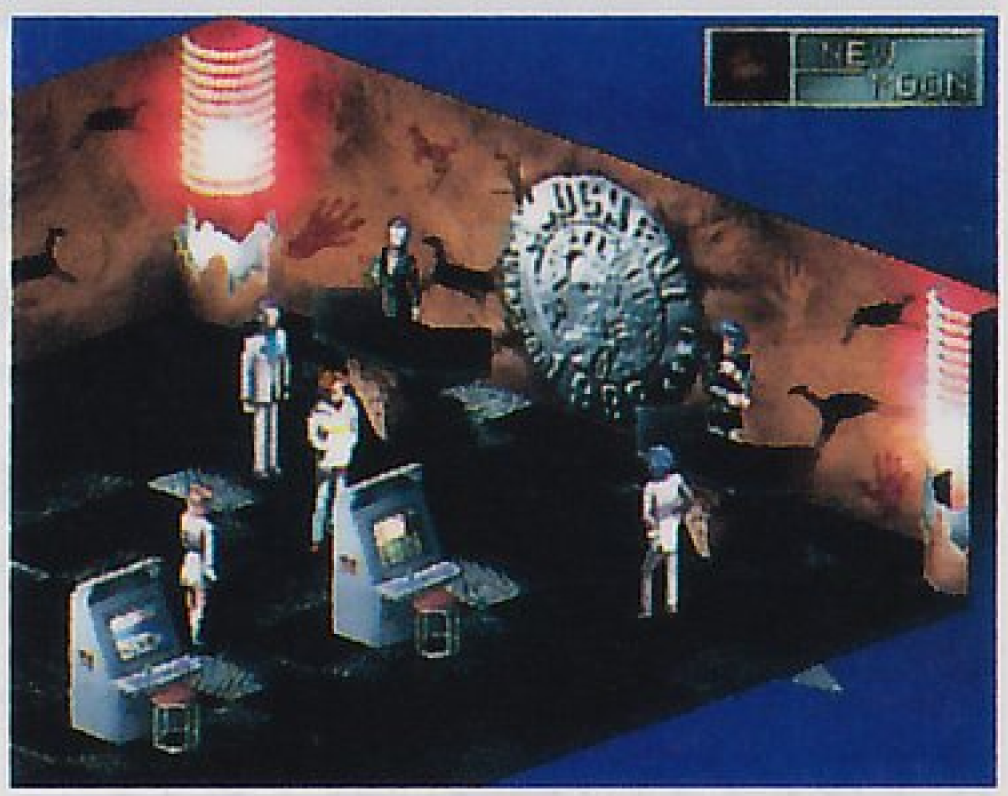
回復施設はこの他にもあります。回復施設では、負傷している人数・負傷の度合い等に関わらず、毎回同じ治療費で全員を一度に治してくれます。また、キャラクターがステータス異常になっていた場合も、一緒に治ります。回復にかかる治療費は、回復する場所ごとに異なりますが、なかには無料で回復してくれる所もあります。

CASINO カジノ

アーケード街の片隅でひっそりと経営している秘密カジノ、「JUDGMENT1999（ジャッジメント）」。ここでは、コインまたはメタルカードを使って、全部で５種類のゲームをプレイする事ができます。ゲームをプレイする際は、カジノ内に設置されている各種ゲーム台の前に立ち、◎ボタンを押して、メッセージの指示に従ってください。カジノは街の中に数件存在していますが、１つのカジノ内に設置されているゲームの種類は５種類の中から数種類に限られています。コインはカジノ内の両替所でお金と引き換えに入手できますが、メタルカードは悪魔との戦闘によって、特定の敵からしか入手できません。また、プレイヤーが手に入れたコインは、どこのカジノでも共用できるようになっています。

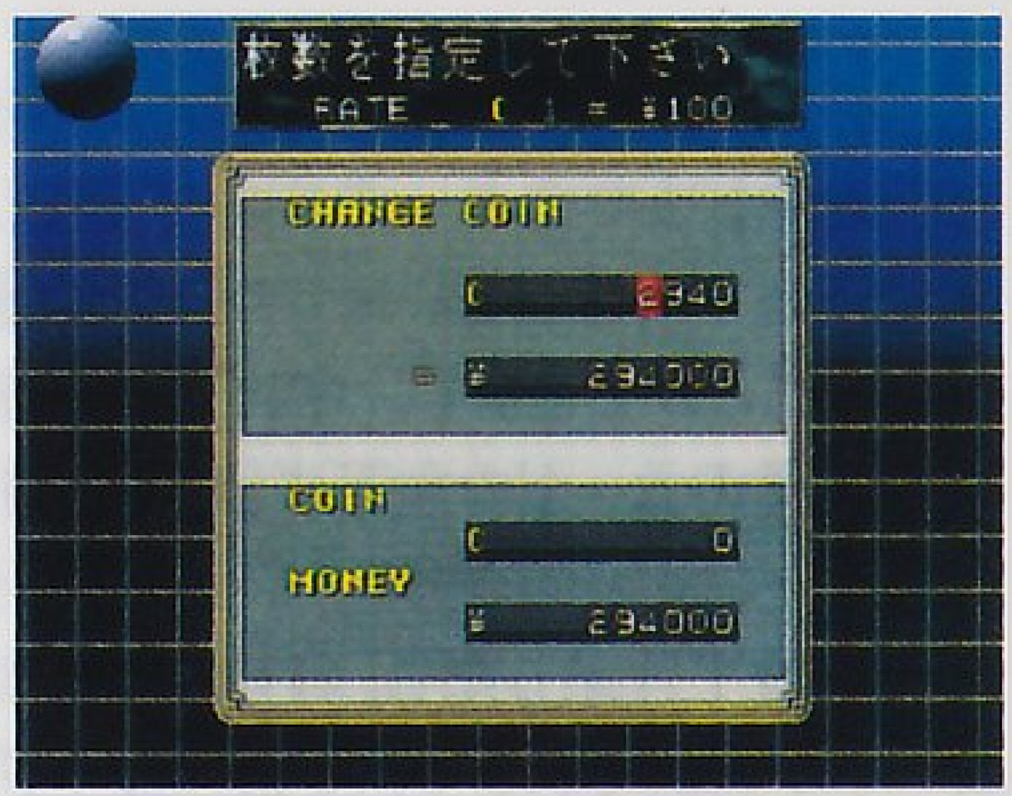


コインを一定数集めると、交換所でめずらしいアイテムと交換する事ができます。（コインをお金に換金する事はできません）ただし、メタルカードでしかプレイできないゲームである「コードブレイカー」のみ、ゲームに当たった際に直接アイテムを入手します。なお、カジノ内でのゲームをプレイしなくても、ストーリー進行にはまったく影響がありませんので、いつでも気軽に楽しんでください。



交換所の利用方法

交換所には交換カウンターが２ヶ所あり、「両替所」と「景品交換所」に分かれています。両替所は所持金をコインに交換し、景品交換所はコインとアイテムの交換をしてくれます。



両替所の利用方法

主人公をカウンターの右側にいる店員に向かわせ◎ボタンを押すと、両替画面が表示されますので、方向キーで購入したい分のコイン枚数を選択して◎ボタンで決定します。方向キーは、上下で数値の増減、左右でケタ位置を変更します。持てるコインの最高数は9999万9999枚です。

景品交換所の利用方法



主人公をカウンターの左側にいる店員に向かわせ◎ボタンを押すと、アイテム選択画面が表示されますので、欲しいアイテムにカーソルを合わせ◎ボタンで決定します。アイテムの文字が灰色で表示されている場合は、そのアイテムが交換できないことを示しており、そのアイテムを交換できるだけのコインを所持していないか、そのアイテムをすでに99個持っている場合に、この表示色になります。アイテムを決定後に購入する数をたずねられますので、方向キーで数を選択して◎ボタンで決定します。なお、アイテムは１種類につき最高99個までしか所持できませんので、個数選択時にそのアイテムの合計が99個になる時点で、個数選択表示はストップします。



POKER

ポーカー

① **L1・L2ボタン対応処理表示部**
② **ジャックポットボーナス表示部**
③ **手持ちコイン表示部**
④ **R1・R2ボタン対応処理表示部**
⑤ **オッズ表示部**
⑥ **手札表示部**

ゲームの遊び方



1 まず、◎ボタンか△ボタンでコインを投入します。◎ボタンで1コインずつ、△ボタンで10コインを投入します。投入したコインが9枚以下の時にR1またはR2ボタンを押すか、投入したコインの枚数が10枚になると自動的にゲームがスタートします。なお、手持ちコインが9枚以下の時に△ボタンを押した場合は手持ちコインの全てが投入されて自動的にゲームスタートします。(◎ボタンでコインを投入した場合、10枚になる前に⊗ボタンを押すと、投入したコインがキャンセルされます) また、ゲームが始まる前にL1またはL2ボタンを押すと、ポーカーのゲーム画面から抜けてカジノ内の画面に戻ります。



2 ゲームが始まると、5枚のカードが手札として配られます。その中から、残しておきたいカードを方向キーの左右で選び、(選択中のカードは、他のカードより上にずれる事によって表されています)◎⊗△▣のいずれかのボタンを押す事により、そのカードを残すことができます。(残せるカードの枚数に制限はありません) 残すカードを決めた場合、そのカードの左下に「HELD」が表示されます。「HELD」表示されているカードにもう一度◎⊗△▣のいずれかのボタンを押すと、「HELD」が解除されます。残すカードを全て決定したら、R1またはR2ボタンを押すことにより、「HELD」表示の無いカードが交換されます。(5枚のカードを全て残した場合、カードの交換は行われません)



3 カードの交換が終了して、オッズ表に対応した役が完成している場合、投入したコイン数に対応した額のコインが配当されます。なお、当たった時の配当をかけてエクストラゲームに挑戦することもできます。

役が完成した後に…

⊗ボタンを押す→エクストラゲームには挑戦せず、配当を受け取ります。
◎ボタンを押す→エクストラゲームの「HI & LOW」に挑戦します。
△ボタンを押す→エクストラゲームの「BIG & SMALL」に挑戦します。
▣ボタンを押す→エクストラゲームの「RED & BLACK」に挑戦します。

完成役の一覧表

役の名前	内容
ROYAL FLUSH（ロイヤルストレート フラッシュ）	5枚とも同じマークで10・J・Q・K・Aの組み合わせ
5 OF A KIND（ファイブ オブ ア カインド）	同じ数字のカード4枚にジョーカーが入ったもの（5カード）
STRAIGHT FLUSH（ストレート フラッシュ）	5枚とも同じマークで数字が連続した状態の組み合わせ
4 OF AKIND（フォー オブ ア カインド）	同じ数字のカード4枚の組み合わせ（4カード）
FULL HOUSE（フルハウス）	同じ数字のカード3枚と残り2枚がペアになっている組み合わせ
FLUSH（フラッシュ）	5枚のカードのマークが全て同じものの組み合わせ
STRAIGHT（ストレート）	マークに関係無く、5枚の数字が連続した組み合わせ
3 OF A KIND（スリー オブ ア カインド）	同じ数字のカード3枚の組み合わせ（3カード）
2 PAIR（ツーペア）	同じ数字のカード2枚（ペア）が2組ある組み合わせ

役完成上の注意

●ストレート系の役は、Aから2への連続はできません。（例）Q－K－A－2－3など
●ジョーカーはワイルドカードです。ファイブ オブ ア カインド以外のどの役にも代用できます。
●1ペアのみは役として扱いません。

ジャックポットボーナスについて

ジャックポットボーナスは、コイン投入数が10枚の時にロイヤル ストレート フラッシュを完成させると、その値ぶんのコインを得ることができます。（但し、小数点以下の値は省かれます。）
ジャックポットの値は、プレイヤーがコインを投入するたびに少しずつ上昇していきますが、主人公たちがカジノから離れて、外で敵と戦っている間にも上昇していることがあります。これはウワサによると、主人公以外の第3者が、ポーカーやブラックジャックにアツくなってコインをつぎ込んでしまっている、との事です。



●エクストラゲームその1

HI&LOW ハイ アンド ロー

① 現在獲得しているコイン数
② 現在挑戦中のコイン数
③ 手持ちコイン数
④ 対象カード
⑤ 選択するカード群

ルール

対象カードの数字より高い数字のカードを、裏になっている4枚のカードの中から選んで、当てるゲームです。数字は高い順に、ジョーカー＞A＞K＞…4＞3＞2となっています。方向キーの左右でカードを選択し、○×△□のいづれかのボタンで決定します。当たった場合、獲得コイン数が倍になり、もう一度挑戦するかどうか尋ねてきますので、継続してプレイする場合は○ボタンを、やめる場合は×ボタンをそれぞれ押して下さい。継続して当て続けた場合、最高で100万枚まで獲得できますが、1度でもはずれた場合は獲得コインが全て没収されますので、注意してください。なお、対象カードと選択したカードの数が同じ場合は引き分けとなり、再挑戦になります。



●エクストラゲームその2

BIG&SMALL ビッグ アンド スモール

① 現在獲得しているコイン数
② 現在挑戦中のコイン数
③ 手持ちコイン数
④ 比較対象のカード
⑤ 選択対象のカード

ルール

選択対象（裏になっている方）のカードの数字が、比較対象のカードの数字より大きいか小さいかを当てるゲームです。数字は大きい順に、ジョーカー＞A＞K＞・・・4＞3＞2となっています。選択対象のカードの方が大きいと思う場合はBIG（○または△ボタン）を、小さいと思う場合はSMALL（×または□ボタン）を選択してください。当たった場合、獲得コイン数が倍になり、もう一度挑戦するかどうか尋ねてきますので、継続してプレイする場合は○ボタンを、やめる場合は×ボタンをそれぞれ押して下さい。継続を選んだ場合、それまでの選択対象だったカードが次回の比較対象のカードになります。継続して当て続けた場合、最高で100万枚まで獲得できますが、1度でもはずれた場合は獲得コインが全て没収されますので、注意してください。なお、比較対象のカードと選択対象のカードの数が同じ場合は、プレイヤーの負けになりますので、注意して下さい。



●エクストラゲームその3

RED&BLACK レッド アンド ブラック

① 現在獲得しているコイン数
② 現在挑戦中のコイン数
③ 手持ちコイン数
④ 対象カード

ルール

裏になっている対象カードのマークの色が赤（♥または♦）か黒（♠または♣）かを当てるゲームです。赤だと思う場合はRED（◎または△ボタン）を、黒だと思う場合はBLACK（⊗または□ボタン）を選択してください。当たった場合、獲得コイン数が倍になり、もう一度挑戦するかどうか尋ねてきますので、継続してプレイする場合は◎ボタンを、やめる場合は⊗ボタンをそれぞれ押して下さい。継続して当て続けた場合、最高で100万枚まで獲得できますが、1度でもはずれた場合は獲得コインが全て没収されますので、注意してください





BLACK JACK ブラックジャック

① L1・L2ボタン対応処理表示部
② 手持ちコイン数表示部
③ ジャックポットボーナス表示部
④ 投入コイン（ベット）数
⑤ 獲得コイン数表示部
⑥ R1・R2ボタン対応処理表示部
⑦ オッズ表示部
⑧ ディーラー手札表示部
⑨ プレイヤー手札表示部
⑩ ディーラー合計値表示部
⑪ プレイヤー合計値表示部
⑫ コマンド表示部

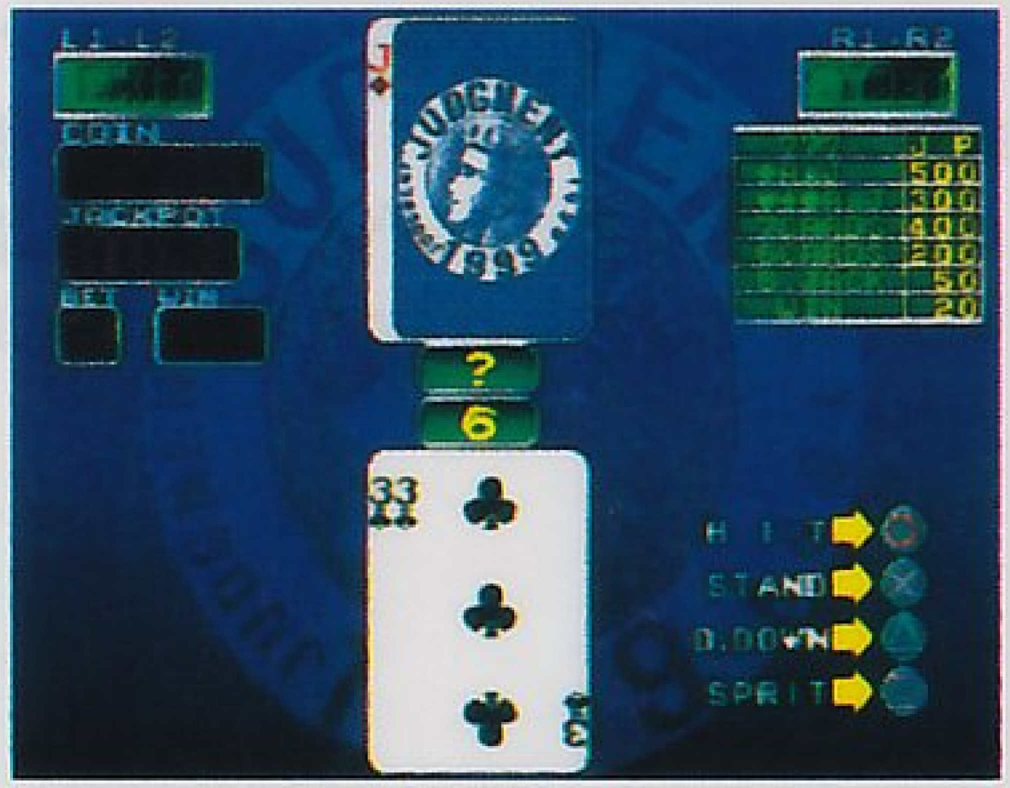
ゲームの遊び方

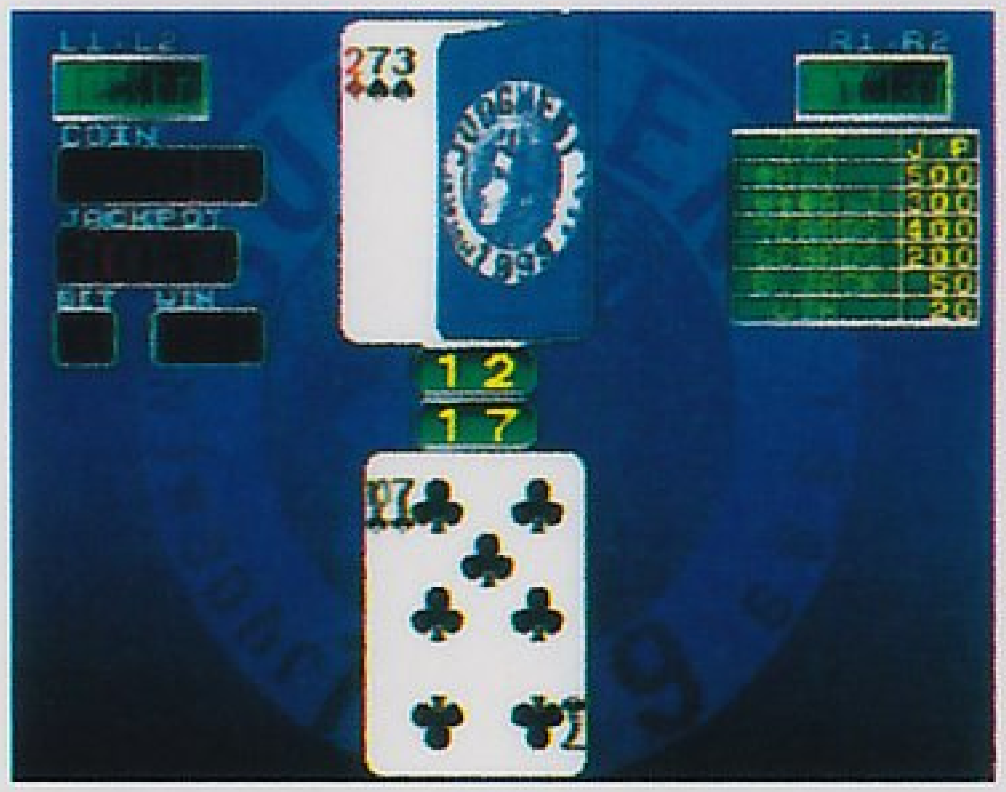
1 まず、◎ボタンか△ボタンでコインを投入します。◎ボタンで１コインずつ、△ボタンで10コインを投入します。投入したコインが９枚以下の時にR1またはR2ボタンを押すか、投入したコインの枚数が10枚になると自動的にゲームがスタートします。なお、手持ちコインが９枚以下の時に△ボタンを押した場合は手持ちコインの全てが投入されて自動的にゲームスタートします。（◎ボタンでコインを投入した場合、10枚になる前に⊗ボタンを押すと、投入したコインがキャンセルされます）またゲームがスタートされる前にL1またはL2ボタンを押すと、ブラックジャックのゲーム画面から抜けてカジノ内の画面に戻ります。



2 ゲームが始まると、プレイヤーとディーラーにそれぞれ２枚ずつのカードが配られますが、ディーラーのカード２枚のうち１枚は伏せられています。ディーラーの表になっているカードの数字を参考にして、プレイヤーのカードの合計が21を越えないように、もう一枚引くかどうかを決定してください。カードの数え方は、２～10はそのまま数えますが、J・Q・Kは10とし、Aは１または11のどちらかに数えられます。もう一枚引く場合は◎ボタン（HIT：ヒット）を、ストップの場合は⊗ボタン（STAND：スタンド）を、それぞれ押してください。合計が21を越えない範囲であれば、5回（7枚）までヒットする事ができます。なお、プレイヤーのカードの合計が以下の場合、自動的にスタンドされます。

- 最初に配られた２枚がAと10～Kの組み合わせ（ブラックジャック）の場合
- 合計値が21になった場合
- カードを５回（７枚）引いた場合
- 合計値が22以上になった場合（BUST：バースト）





SLPS 00500

3 プレイヤーがスタンドすると、ディーラーの２枚目のカードが表になり、合計が17以上にならなければヒットを、17以上ならばスタンドをします。（ディーラーのヒットまたはスタンドはコンピュータが自動的に行います）なお、特別なルールとして、ディーラーの最初の２枚のカードがＡと６の組み合わせだった場合、ふつうは合計17でスタンドですが、この組み合わせに限り、ヒットする様になっています。また、以下の場合は無条件にプレイヤーの勝ちになり、ディーラーがカードを引くことはありません。

- プレイヤーが７を３枚引いた場合
- プレイヤーの最初のカードがＡとＪで、２枚とも同じマークの場合
- プレイヤーがカードを５回（７枚）引いた場合

4 プレイヤーのカードの合計が21を越えない範囲で、ディーラーの合計値がプレイヤーより低いか、バーストした場合、プレイヤーの勝ちとなります。配当は、プレイヤーのカードの組み合わせ、及び　投入したコインの枚数によって変化します。また、プレイヤーの合計値が21を越えない範囲で、お互いにブラックジャックであったり、同じ合計値の場合は引き分け（PUSH：プッシュ）となり、投入したコインがプレイヤーに返却されます。



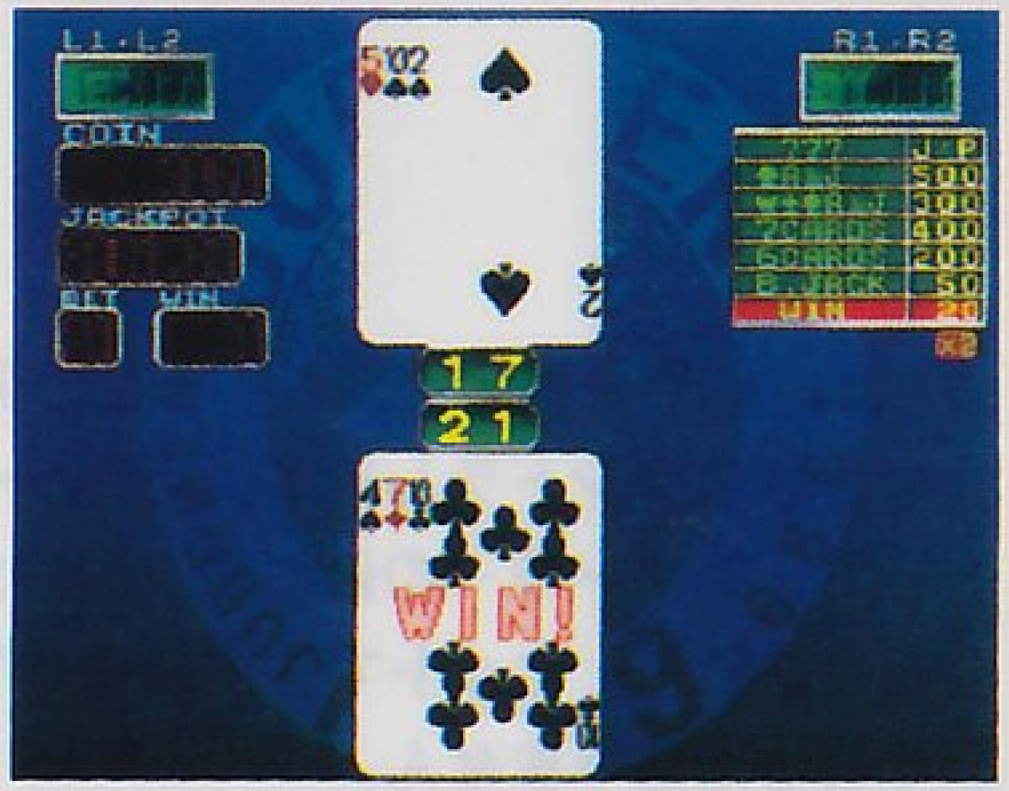
※このゲームでは、４セットぶん（208枚）のカードを使用していますので、同じカードが１ゲームに２枚以上出てくる場合があります。

組み合わせの一覧表

組み合わせの名前	内容
777（スリーセブン）	プレイヤーの最初のカードが２枚とも７で、ヒットしてもう一枚７を引く
♠Ａ＆Ｊ（エース＆ジャック）	ＡとＪのブラックジャックで、マークが両方とも♠
♥♣♦Ａ＆Ｊ（エース＆ジャック）	ＡとＪのブラックジャックで、マークが両方とも♥か♣か♦
7CARDS（セブンカーズ）	プレイヤーがカードを７枚引いて、合計値が21を越えない範囲
6CARDS（シックスカーズ）	プレイヤーがカードを６枚引いて、合計値が21を越えない範囲でスタンド
B.JACK（ブラックジャック）	上記♠Ａ＆Ｊまたは♥♣♦Ａ＆Ｊ以外で、最初の２枚がＡと10～Ｋのいづれか
WIN（ウィン）	プレイヤーのカードの合計が21以下で、ディーラーの合計よりも大きい状態

《特殊なコマンドについて》

ブラックジャックでは、先述のヒット、スタンドのほかに、一発勝負のダブルダウン（D.DOWN）や、手札を２箇所に分けて賭けるスプリット（SPRIT）、ディーラーがブラックジャックの可能性がある時の保険であるインシュアランス（INSURANCE）の３つの特殊なコマンドがあります。



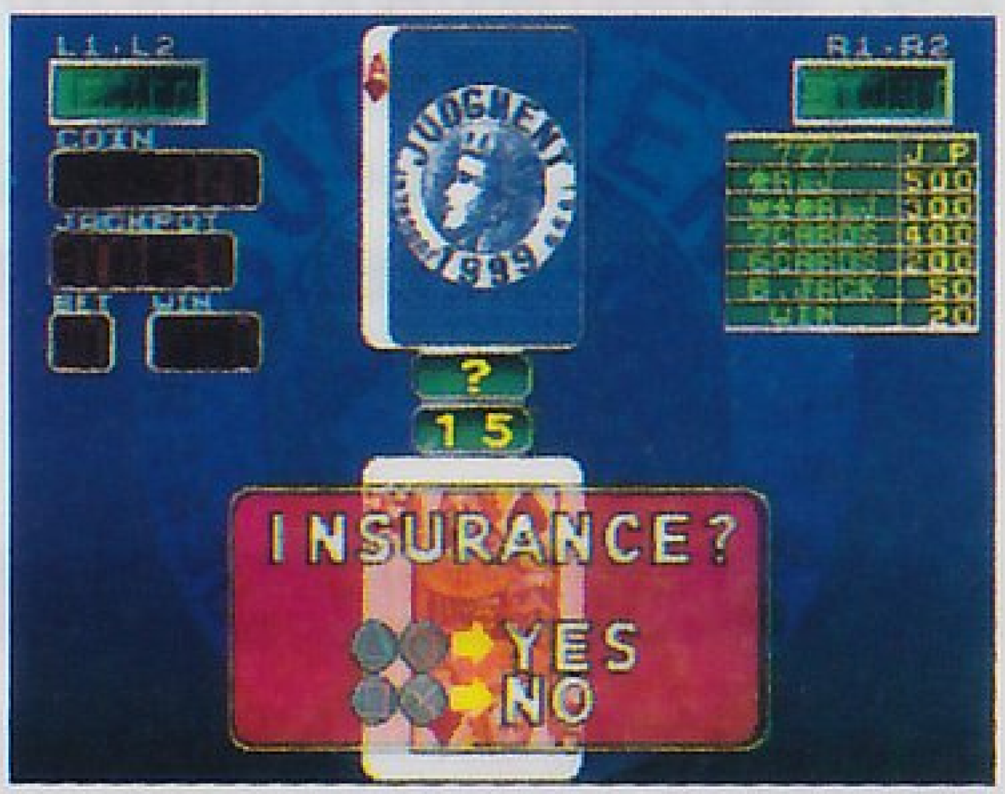
ダブルダウン

プレイヤーのカードが２枚の時にのみ行えるコマンドで、「あと１枚だけ引く」ことを条件に、投入コイン数を倍がけします。ダブルダウンを行ったときは、オッズ表の右下に[×2]と表示され、勝った場合、配当が２倍になります。なお、手持ちコインが投入コインの枚数より少ない場合、このコマンドは行えません。



スプリット

プレイヤーの最初に配られた２枚のカードが、両方とも同じ数字のときにのみ行えるコマンドで、それぞれのカードを２箇所にわけてゲームを行います。（スプリットした後、更に同じ数字が来ても、もう一度は出来ません）但し、スプリットした場合は、その後Ａと10～Ｋの組み合わせが来てもブラックジャックにはならず、ただの21と数えられます。また、スプリットした場合も先述のダブルダウンを行う事も可能です。なお、手持ちコインが投入コインの枚数より少ない場合、このコマンドは行えません。



インシュアランス

最初に配られたディーラーの手札のうち、表になっている方のカードがＡのとき、画面上で「INSURANCE？」と問いかけてきます。これは、ディーラーのもう一枚のカードが10～Ｋであった場合に　ブラックジャックになるため、それに備えた一種の保険です。インシュアランスをする場合は◎か△ボタン、しない場合は⊗か▣ボタンを押してください。（しない場合は、通常どおりゲーム進行します）インシュアランスした場合、保険料として投入コイン数の半分を支払います。そして、ディーラーがブラックジャックだった場合は、投入コインは没収となりますが、保険料の３倍がプレイヤーに配当されます。また、ディーラーがブラックジャックでなかった場合は、保険料を没収されて通常通りゲーム進行します。なお、手持ちコインが投入コインの枚数の半分以下の場合、および投入コインの枚数が１枚の場合はインシュアランスする事ができません。

ジャックポットボーナスについて

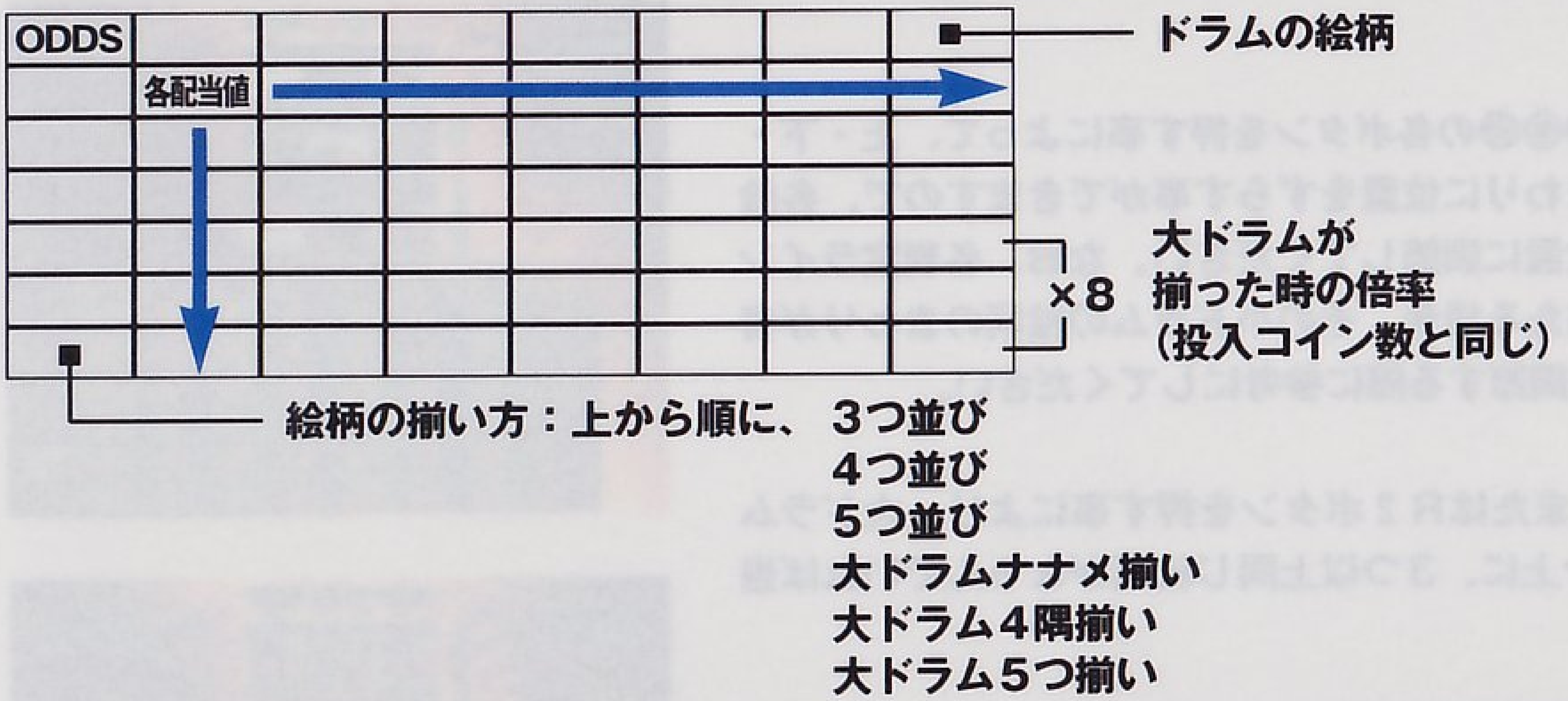
ポーカーと同様に、ブラックジャックにもジャックポットボーナスが存在します。ブラックジャックのジャックポットボーナスは、コイン投入数が10枚の時に777を完成させると得ることができます。また、ポーカーとブラックジャックのジャックポットボーナスはそれぞれ別扱いになっていますので、２つのゲームでそれぞれの最高役を目指してみてください。



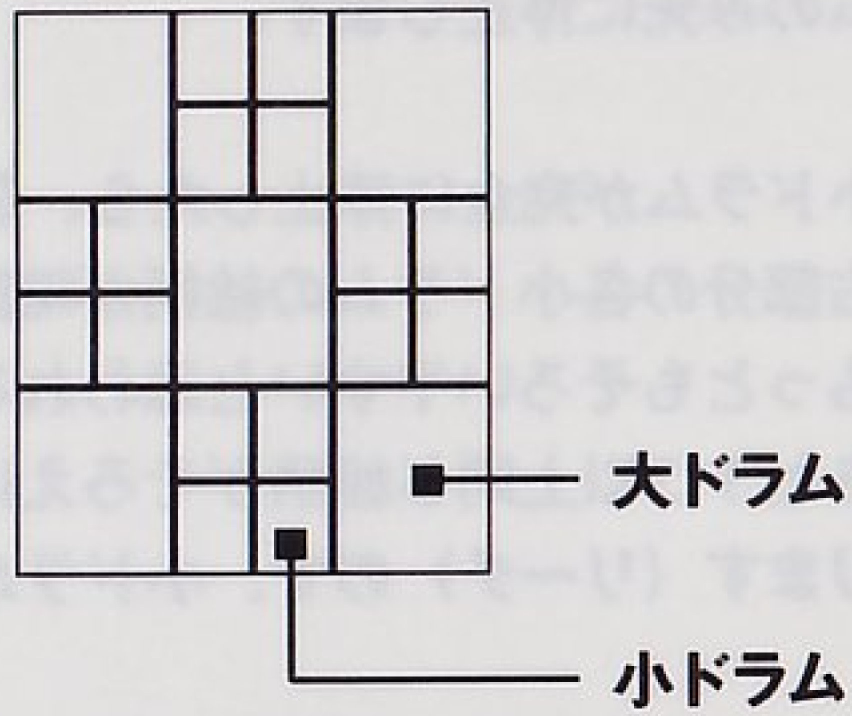
SLOT スロットマシン

① L1・L2ボタン対応処理表示部
② 獲得コイン数表示部
③ R1・R2ボタン対応処理表示部
④ 手持ちコイン表示部
⑤ スロット表示部
⑥ オッズ表示部

オッズ表の見方



スロット表示部詳細



ゲームの遊び方

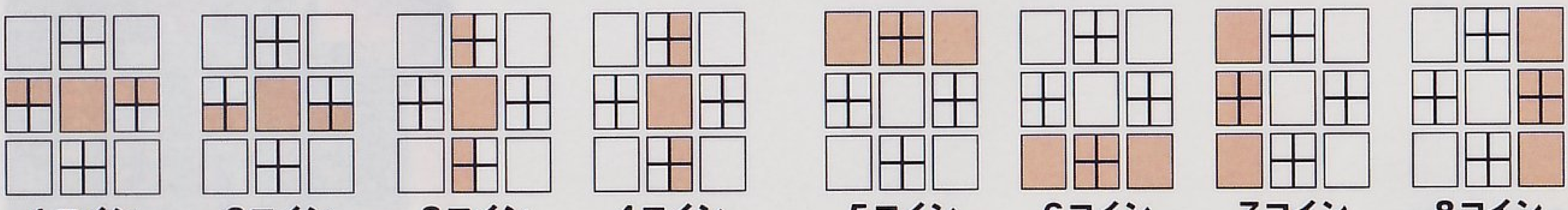
1 まず、◎ボタンか△ボタンでコインを投入します。◎ボタンで１コインずつ、△ボタンで８コインを投入します。コインを投入すると、投入枚数に応じた判定ラインのランプが点灯します。ランプが点灯していないラインに絵柄がそろっても当たりにはなりませんので、注意してください。



＜投入コイン数と判定ラインの関係＞

１～４コインは、同じ絵柄が最高で５つ並びます

５～８コインは、同じ絵柄の並びは最高で４つまでですが、２通りの判定ラインを持っています



投入したコインが7枚以下の時にR1またはR2ボタンを押すか、投入したコインの枚数が8枚になると自動的にゲームがスタートします。なお、手持ちコインが7枚以下の時に△ボタンを押した場合は手持ちコインの全てが投入されて自動的にゲームスタートします。（○ボタンでコインを投入した場合、8枚になる前に×ボタンを押すと、投入したコインがキャンセルされます）またゲームがスタートされる前にL1またはL2ボタンを押すと、スロットマシンのゲーム画面から抜けてカジノ内の画面に戻ります。



2 ゲームが始まると、大・小全てのドラムが一斉に回り始め、しばらくすると、小ドラムのみ先に停止します。



3 小ドラムが完全に停止したら、△×□○の各ボタンを押す事によって、上・下・左・右部分の各小ドラムの絵柄が時計まわりに位置をずらす事ができますので、各絵柄がもっともそろいやすいと思われる位置に調節してください。なお、各判定ライン上であと1つ以上同じ絵柄がそろえば当たる場合、その小ドラムの絵柄のまわりが青く光ります（リーチ）ので、小ドラムを調節する際に参考にしてください。

4 小ドラムの調節が完了したら、R1またはR2ボタンを押す事により、大ドラムが停止します。コインを投入したライン上に、3つ以上同じ絵柄がならんでいれば当たりです。



5 また、コインを投入したラインに関係なく、大ドラムがナナメ、4隅、5つ全部のいづれかに同じ絵柄がそろった場合も当たりとなります。ただし、この時の配当は投入したコインの枚数ぶん倍増されますので、より多くのコインを投入していたほうが配当が大きくなります。



DICE ダイスゲーム



① L1・L2ボタン対応処理表示部
② 投入コイン数（ベット）&オッズ表示部
③ R1・R2ボタン対応処理表示部
④ 獲得コイン数表示部
⑤ 手持ちコイン数表示部
⑥ リザルト（過去の結果）表示部
⑦ 現在のゲーム状態
⑧ ダイス表示部









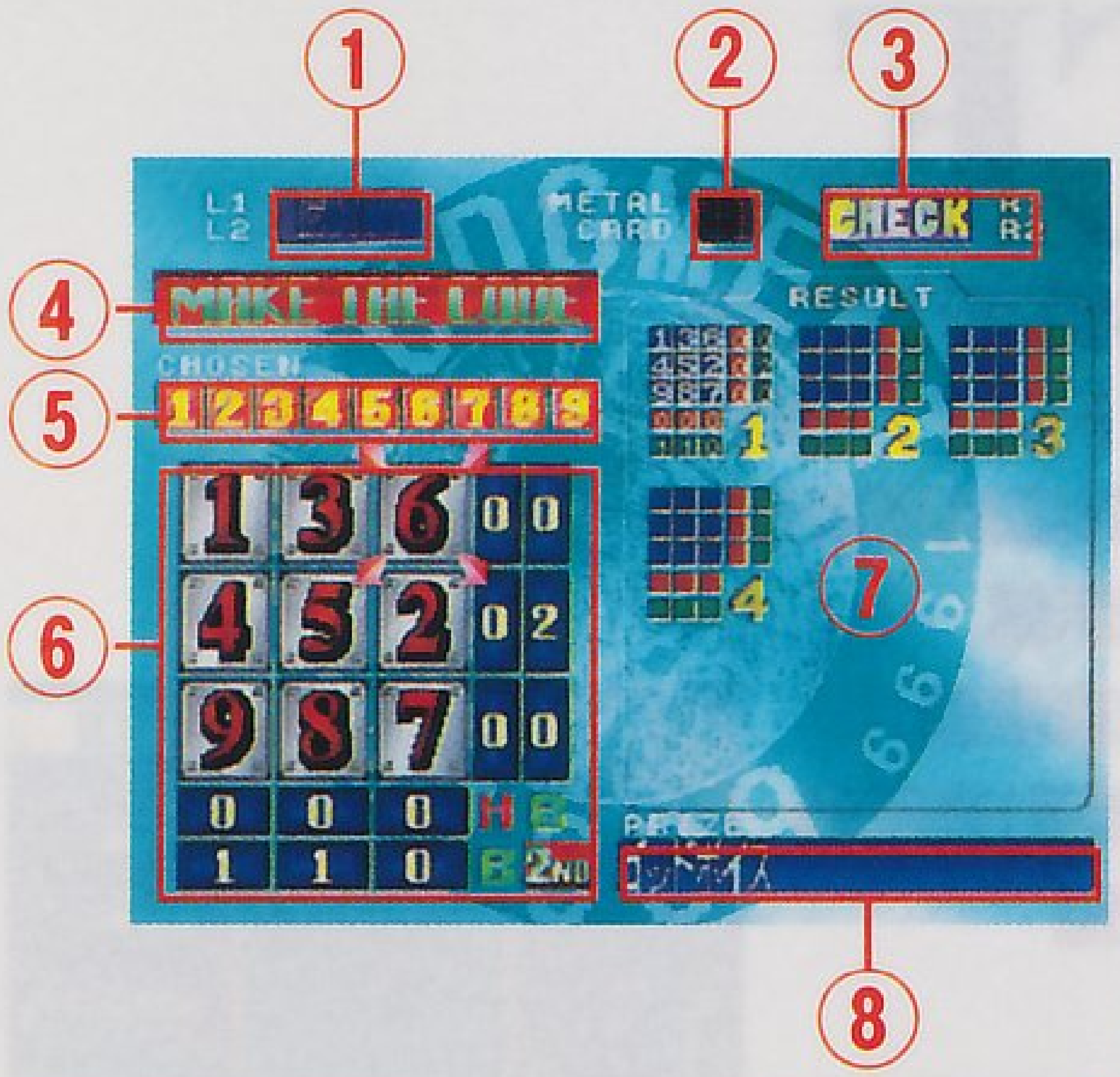
ゲームの遊び方

1 画面上に2つのダイス（サイコロ）が振られますので、その合計を当てるゲームです。まず、方向キーの上下でカーソルを動かし、合計値2～12までの各箇所にカーソルを合わせ、ダイスの合計値が出ると思われる箇所に◎ボタンか△ボタンでコインを投入します。◎ボタンで10コインずつ、△ボタンで100コインを投入します。（1コイン単位の投入はできません）賭ける箇所の数に制限はありませんが、1箇所に賭けられる枚数は最高100枚とします。

2 コインの投入が終了したら、R1またはR 2ボタンを押す事により画面上に2つのダイスが転がされます。ダイスが停止して、2つの目の合計と同じ箇所にコインが投入されていれば当たりとなり、オッズ表に基づいた配当が獲得できます。

3 当たった場合、配当額を賭けてエクストラゲームに挑戦するかどうかを問いかけてきますので、挑戦する場合は◎ボタン、やめて配当をもらう場合は⊗ボタンを押してください。

4 エクストラゲームに挑戦すると、画面右下の表示が「NORMALGAME」（ノーマルゲーム）から、「EXTRAGAME」（エクストラゲーム）に変わり、エクストラゲームが開始されます。エクストラゲームのルールは、ノーマルゲームと違って「どの合計値が出るかを当てる」のではなく、「合計が7でなければどの合計値でも当たり」です。但し、7が出た時点で獲得コインは全て没収され、ゲームが終了しますので注意してください。なお、エクストラゲームでは合計値に7が出ない限り、何度でも連続して挑戦できますが、獲得コイン数が10000枚以上になった時点で、10000枚を上限としてプレイヤーに配当し、ゲームが終了します。また、画面右側のRESULT（リザルト）表示部は、過去10回迄のダイスの目が表示されますので、ゲームをプレイする際に参考にしてください。



CODE BREAKER コードブレイカー

① L1・L2ボタン対応処理表示部
② メタルカード所持数表示部
③ R1・R2ボタン対応処理表示部
④ メッセージウィンドウ
⑤ CHOSEN(チョーズン)表示部(選択中数字確認用)
⑥ 数字選択パネル
⑦ RESULT(リザルト)表示部
⑧ 景品表示部

ゲームの遊び方

1 このゲームは、他のゲームと違ってコインを使用せず、「メタルカード」という専用アイテムが必要となります。1ゲームにつき1枚のメタルカードを使います。R1またはR2ボタンを押すとゲームがスタートします。



2 ゲームが始まると、数字選択パネルの左上にカーソルが出現します。数字選択パネルは、初めは全て1になっていますが、実際には1～9の数字がバラバラに隠されていますので、方向キーの上下左右でカーソルを動かし、◎または⊗ボタンで数字パネルを操作して、1～9の数字がダブらないように配置してください。
◎ボタンで数字がプラス方向に、⊗ボタンでマイナス方向にパネルがめくれます。なお、CHOSEN表示部に消灯している数字がある場合は、その数字が数字選択パネル上に表示されていない事をあらわしています。

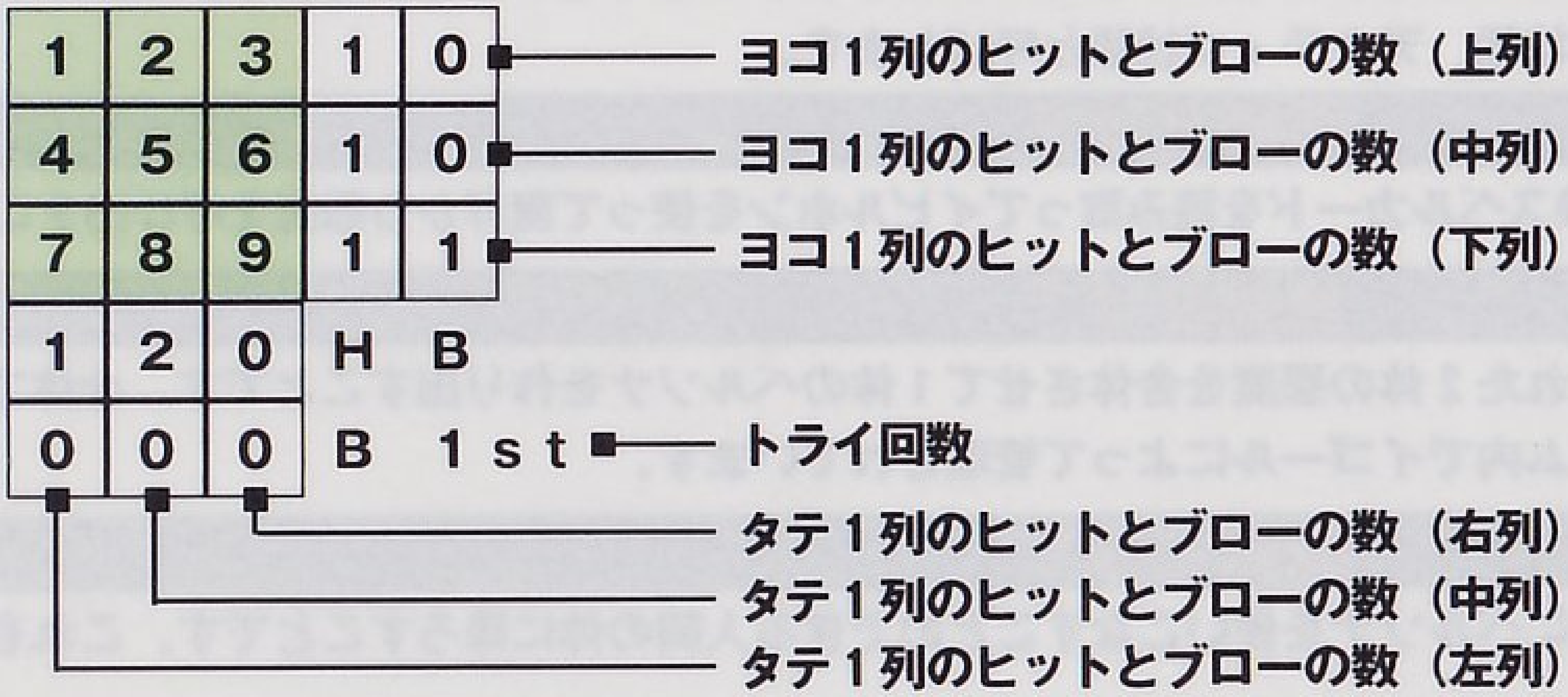




SLPS 00500

3 １～９の各数字がもれなく配置されたのを確認したら、R1またはＲ２ボタンを押すと、配置された数字と隠されていた数字を照らし合わせた答えが、タテ・ヨコ各３列ごとに数字選択パネルの右端と下端に表示されます。数字選択パネルから内側の数がヒット（H）、外側の数がブロー（B）といい、ヒットは、その列に数字も場所も合っているパネルがある事を表し、ブローは、その列に数字は合っているが、場所が違うパネルがある事を表しています。よって、一つの列のパネルが完全に合っている場合は、ヒットが３・ブローが０になります。







4 数字選択パネルが全て合っている場合、当たりとなり、画面右下のPRIZE部分に表示されているアイテムを景品としてもらえます。なお、同じアイテムをすでに99個所持していた場合は、100個にはならず、99のままです。景品の内容は、早く当てるほどいいものが当たるようになっています。



5 数字選択パネルが１つでも合っていない場合はエラーとなり、もう１回やりなおします。やりなおせる回数はRESULTに表示されている結果表示の数に対応しています。RESULTがすべて埋まってもエラーの場合はゲームオーバーになり、数字選択パネル上に正解が表示されます。

11 ペルソナについて PERSONA

”ペルソナ”は、これまでの既存のゲームには無い特殊な要素であり、且つ、非常に重要なポイントです。
これから説明致します”ペルソナ”についての各種用語・ルール説明をよくお読みになり、
充分理解して頂いてから、ゲームをプレイされることをお勧めします。

ペルソナ関連用語

ペルソナとは？

ある共通の夢を見ることによって目覚める、心の奥底に潜む自分の多面性～別なる人格～の具現化した力で、使いこなすには強靭な精神力が必要とされます。ペルソナは最初は限られた人間だけに目覚めますが、その後はベルベットルームでそこの主人であるイゴールに頼んで、召喚した悪魔を合体して作ってもらうことで増やしていけます。ペルソナはその時の状態によって、ストック状態、チャージ状態、アクティブ状態と呼ばれます。

召喚とは？

イゴールだけが行うことのできることで、召喚スペルカードを読み取ってイビルホンを使って魔界から悪魔を呼び出すことです。

合体とは？

これもイゴールのみにできることで、召喚された2体の悪魔を合体させて1体のペルソナを作り出すことです。合体でできたペルソナはカード状になってベルベットルーム内でイゴールによって管理されています。

降魔とは？

合体でできたペルソナを、主人公たちのようにペルソナを使いこなすことのできる人間の体に降ろすことです。これもイゴールにしか行うことができません。

発動とは？

戦闘中に降魔されたペルソナを呼び出すことです。これは主人公であるあなたたちペルソナ使いにしかできないことです。

ストック状態とは？

ペルソナがベルベットルームでイゴールによって管理されている状態で、最高16体まで管理してもらえます。

チャージ状態とは？

ペルソナが、ペルソナ使いの体に降魔されている状態で、一人につき3体までチャージできます。よって、パーティー編成が最大の5人になったときは、パーティー内で最大15体のチャージが可能になります。

アクティブ状態とは？

チャージ状態にある3体のペルソナのうち、戦闘態勢に入ったときにいつでも発動できる状態になっている1体をアクティブ状態といいます。

召喚スペルカードとは？

イゴールが合体を行うときに使うカードで、悪魔とのコンタクトでスペルカードの選択をすると、もらえます。

ペルソナ関連ルール

ペルソナとキャラクターの相性

ペルソナとキャラクターの間には、それぞれ相性があります。相性には４段階あり、

- 相性がもっとも悪いときは降魔することができません。
- あまり良くないときは降魔されてもペルソナを発動することができません。
- 相性が良ければ普通に発動することができます。
- 相性が非常に良い場合、まれにペルソナが自分の意思で守ってくれることがあります。

※相性の善し悪しは、最悪の場合をのぞいて降魔する際にはわかりませんので、降魔後に実戦を行い、プレイヤー自身で確認してみてください。

ペルソナを降魔すると・・・

アクティブ状態のペルソナのステータスが、降魔されているキャラクターに直接影響を与えます。ペルソナのパラメーターで、キャラクターのそれよりも高いものはそのまま加えられます。また、もともと魔法の使えない主人公たちの魔法威力、魔法防御は、ペルソナを降魔することによって補ってもらえます。さらに、戦闘時の相性をもともと持っていない主人公たちに対して、ペルソナの持つ相性がそのまま反映されます。



ペルソナ降魔前のステータス



ペルソナ降魔後のステータス

使えば使うほど・・・

ペルソナは、戦闘中に発動させて使い込むほどに強くなります。使うたびに熟練度が溜まっていき、ランクが上がることによって、最初は１つしかない攻撃方法がだんだん増えていきます。使い込むほど同じＳＰでより強力な攻撃方法を使えるようになっていくわけです。。



ランクの低い
ペルソナのステータス



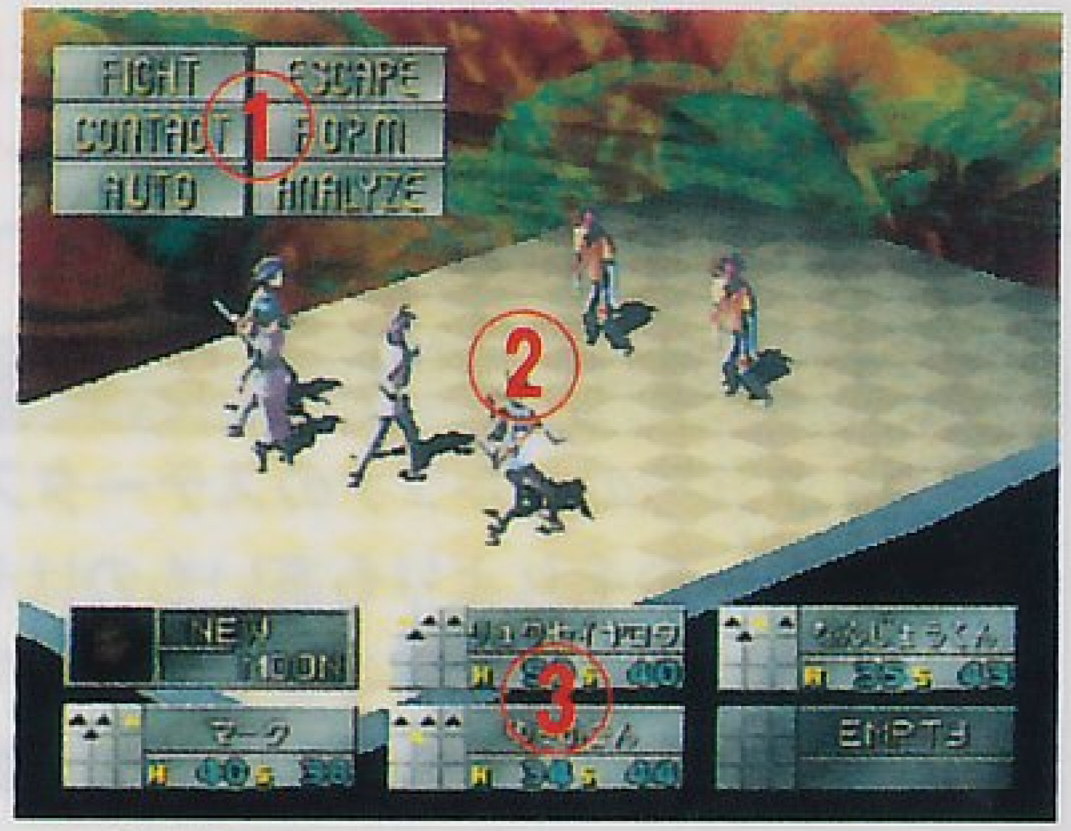
ランクが上昇した
ペルソナのステータス

遭遇時のコマンド 12 COME ACROSS

2Dマップや3Dダンジョンを移動していると、敵（悪魔）とエンカウント（遭遇）することがあります。この場合、敵を倒すか、逃げるかしないと先に進めません。

画面の説明

画面下部に表示されているパネルが各キャラクターの状態をあらわしています。名前の左に表示されているのが、各キャラクターのポジションをあらわすもので、黄色くなっている所がそのポジションです。HP（ヒットポイント）やSP（“スピリットポイント＝精神力”）が緑色で表示されている時は、その数値が最大状態であることを示しています。また、赤く表示されている時は、最大時の1/4以下であることを示しています。
（HPが1/4の時は、名前も赤く表示されます）パネルの左上部分は現在の月齢をあらわしています。月齢が“FULL MOON”の時は、敵の攻撃が激しくなります。



①作戦コマンド
② 戦闘フィールド
③パーティ表示パネル

作戦コマンドについて

作戦コマンドとは、パーティ全体に対しての作戦を決めるものです。敵に遭遇した場合は、まず作戦コマンドの選択から始めます。作戦には「FIGHT」・「CONTACT」・「FORM」・「AUTO」・「ANALYZE」・「ESCAPE」の6種類があります。

● **FIGHT（ファイト）**　敵と戦闘を行うコマンドです。詳しい説明は57ページからの「戦闘コマンド」を参照してください。

● **CONTACT（コンタクト）**　敵と交渉を行うコマンドです。詳しい説明は52ページからの「敵とのコンタクト」を参照してください。

● **FORM（フォーメーション）**　パーティのフォーメーション設定を変更するコマンドです。操作方法は、「コマンド画面について」の項で説明されているFORM（27ページ参照）と同じものです。なお、作戦コマンドのFORMでは、フォーメーション状態をセーブする際のウィンドウに「NOW」という項目があり、これは、現在のフォーメーションを確認するためのものです。

フォーメーションについて

このゲームの戦闘には、フォーメーションという、キャラクターと敵との距離、位置関係の概念が存在します。パーティと敵が、どのようなフォーメーションをとっているかによって、戦闘を有利に進められるか否かについて変化がでてきます。その理由は、ゲーム中に登場する全ての攻撃方法に射程距離や有効範囲が設定されているためで、各キャラクターの性質、所有武器、アクティブ（発動できる状態）なペルソナの種類によって効果的なポジションが異なります。また各キャラクターの位置関係や敵を倒す順番なども重要になります。

● **AUTO（オート）**

自動で戦闘をおこなうコマンドです。これを選択すると自動的に戦闘が開始され、戦闘終了するか、キャンセルボタン（⊗ボタン）を押すまで継続します。パーティがどのような行動をするかは、オートの種類によって決まります。オートの種類には、次の3つがあります。

【ノーマルオート】 全員「SWORD」の攻撃をおこないます。装備している武器の射程範囲内に敵がいない場合は、「DEFEND」になります。

【リプレイオート】 前回の入力をくりかえすオートです。戦闘コマンド（57ページ参照）で入力した行動のみが対象となり、ノーマルオートなどはくりかえしません。但し、例外として次に説明する「パーソナルオート」は、その性質上、入力とみなされくりかえします。なお、前回入力した行動を取ろうとした時に、攻撃範囲内に敵がいないなどの理由で使用不可の場合は「DEFEND」になります。

【パーソナルオート】 「CONFIG」で設定した内容でオートを行います。設定できる内容は「けん」「じゅう」「フリー」の3種類があります。「フリー」はオート中でも戦闘コマンドの入力を行いたいキャラクターに設定するものです。「フリー」に設定したキャラクターがいると、ターン終了時にそのキャラクターの戦闘コマンド選択が表示され、行動を選択すると、戦闘が続行します。パーソナルオートでも、実行不可能な設定の場合は「DEFEND」になります。なお、パーソナルオートの後にリプレイオートを実行すると、「けん」や「じゅう」の設定もリプレイされます。

● **ANALYZE（アナライズ）**

敵悪魔を解析するコマンドです。HP、SP、パラメーターのほか、所持している魔法や特殊攻撃などが確認できます。現在のHP状態、SP状態、ステータス状態なども表示されるので、同じ種類の悪魔でも微妙に違う部分があります。「ANALYZE」コマンドを選択すると、一番近い敵が白く点滅し、その敵の詳細が表示されます。他の敵の詳細を見たい場合は、方向キーの左右で切り替えます。⊗ボタンで作戦コマンドの選択に戻ります。

「ANALYZE」できるのは、一度倒しているか、「CONTACT」でスペルカードを手に入れたことがある悪魔に限られます。それ以外の悪魔は、名前と、現在のステータス状態以外は「？？？」が表示されます。

● **ESCAPE（エスケープ）**

戦いたくない敵悪魔から逃げるコマンドです。ただし、失敗することもあります。失敗すると、１ターンの間無防備で敵の攻撃を受ける事になります。

主人公達のレベルより、敵のレベルが高いほど、逃げにくくなります。また、主人公達全員が行動不能のバッドステータスにかかっていると、逃げることができません。

敵とのコンタクト 13 CONTACT

敵と遭遇した際に行えるコマンドの１つにCONTACT（コンタクト）があります。
CONTACTとは、主人公たちペルソナ使いだけが可能な、悪魔との「交渉」のことです。
交渉の内容によって悪魔は、怒ったり、怖がったり、喜んだり、人間に興味を持ったりします。
交渉術をうまく用い、悪魔の感情を操作してスペルカードを入手することが、コンタクトの最大の目的です。
スペルカードを入手すること以外にも、お金や宝石などを手に入れたり、戦闘を回避したりと、交渉術の使い方は、
人それぞれといえましょう。

コンタクトの一連の流れ



1 敵に遭遇したら、作戦コマンドの「CONTACT」を選択します。

2 交渉する悪魔グループを方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。敵の種族が複数存在する場合は、どのグループに交渉するかを選択します。選択カーソルは悪魔グループの体が白く点滅していることで表されています。

※交渉は、悪魔個体ごとではなく、種族単位のグループに対して行われます。画面の右下のウィンドウには、カーソルが指しているグループの悪魔のレベル、名前、個性、スペルカードの有無が表示されています。スペルカードの有無は、ウィンドウ内の「CARD」の文字が黄色い場合、その悪魔のスペルカードをすでに持っていることを表しています。



3 パーティの誰が交渉するかを方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。選択カーソルはパーティのキャラクターの体が白く点滅していることで表されています。



4 選択したキャラクターが所持している「コンタクト・コマンド」を選択します。４つあるコマンドのうちのいづれかを方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。

※ここでの選択時までなら、⊗ボタンで順次作戦コマンドまで戻ることができますが、ここでコマンドを決定した後は、交渉の結果が出るまでコンタクトは中断できません。



パーティの各キャラクターはそれぞれ独特のコンタクト・コマンドを４種類持っており、各コマンドと、交渉する悪魔の個性に対して相性関係が存在します。この相性関係により、相手の感情のどの種類が上がるかが決定されます。どの悪魔に対して、どのコンタクト・コマンドが有効かは、交渉を繰り返して、確かめてみてください。

SLPS 00500

各キャラクターのコンタクト・コマンド一覧表

キャラクター	コンタクト・コマンド	上昇する可能性がある感情
主人公	説得する	興味・怒り・喜び
	勧誘する	興味・怒り・恐怖
	挑発する	興味・怒り・恐怖
	歌う	怒り・恐怖・喜び
マキ	頼む	興味・怒り・喜び
	おだてる	怒り・恐怖・喜び
	でまかせ	興味・怒り・喜び
	怯(おび)えるフリ	興味・怒り・喜び
ブラウン	ナンパ	興味・怒り・恐怖・喜び
	笑わせる	興味・怒り・恐怖・喜び
	世間話	興味・怒り・喜び
	驚かす	興味・怒り・恐怖
なんじょうくん	物でつる	興味・怒り・喜び
	演説する	興味・怒り・喜び
	一喝する	興味・怒り・恐怖
	皮肉を言う	興味・怒り・喜び
マーク	踊る	興味・怒り・喜び
	挑発する	興味・怒り・恐怖
	見つめる	興味・怒り・喜び
	ホラを吹く	興味・怒り・喜び
エリー	怖い話	怒り・恐怖・喜び
	歌う	興味・怒り・喜び
	あやす	興味・怒り・喜び
	勧誘する	興味・怒り・喜び
アヤセ	けなす	興味・怒り・恐怖
	誘惑する	興味・怒り・喜び
	泣き落とす	興味・怒り・恐怖
	脅す	興味・怒り・恐怖
ゆきのさん	いじめる	怒り・恐怖・喜び
	さとす	興味・怒り・喜び
	叱る	怒り・恐怖・喜び
	無視する	興味・怒り・恐怖

悪魔の個性一覧（交渉する悪魔グループ選択時に、画面右下に表示されます）

賢い	良識あるか、ずる賢いか。
愚か	単純明快、超楽観的。
陽気	楽しいことには目がない。
陰気	嫌味で陰険、いわゆる根暗。
強気	行動的だが、フリだけも多い。
弱気	無難、奥手、臆病。
短気	一度怒らせると、手のつけようがない。
高慢	調子に乗せるときりがない。

※悪魔の個性はこのうちの１種のみでなく、複数組み合わさっている場合もあります。

5 コンタクト・メッセージ決定後、そのメッセージが表示され、その後悪魔から興味・怒り・恐怖・喜びのうちのいずれかの感情に分類されたリアクションが返ってきます。



6 悪魔からのリアクションが返ると、そのリアクションと同類の感情パラメーターが上昇します。画面の左上にある4つの三角グラフが、感情パラメーターです。各グラフの色がそれぞれ悪魔の持つ4つの感情を、グラフの高さがその感情の度合いを示しています。

- ●黄色＝興味（INTEREST）
- ●赤色＝怒り（ANGER）
- ●青色＝恐怖（FEAR）
- ●緑色＝喜び（JOY）

例えば、悪魔が怒った場合は、赤い三角グラフが中心に向かって伸びます。悪魔の怒りが激しいほど、グラフも大きく伸びます。どの感情も上がらなければ、悪魔の感情は微弱か、あるいは無関心ということになります。



7 また、交渉の内容によっては、悪魔から質問してきたり、何かを要求してくる場合があり、その場合は、それに答えるための選択肢が表示されますので、方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。なお、選択肢が表示されている場合は、⊗ボタンを押すことによって、直前の悪魔のメッセージを確認することができます。（この場合、メッセージウィンドウの右下のマークが↑と⊗で交互に表示されます）



8 ある感情が、最高潮の一歩手前になると、その感情の三角グラフは点滅を始めます。ただし、点滅後に交渉が長引き、なかなか結果が出ないでいると悪魔の感情は冷めてしまい、点滅は止まります。
（もう一度、悪魔にその感情を起こさせれば、三角グラフは再び点滅します）

ただし、「賢い」または「強気」な個性の悪魔の【興味】
「短期」または「高慢」な個性の悪魔の【怒り】
「陰気」または「弱気」な個性の悪魔の【恐怖】
「愚か」または「陽気」な個性の悪魔の【喜び】は、

一度点滅すれば、交渉が終了するまで点滅が止まることはありません。以後、感情が最高潮に達するまで、3～8の交渉手順を繰り返します。なお、同じコンタクト・コマンドを繰り返して実行しても、その時の悪魔の状況変化によって、必ずしも同じ感情パラメータが上昇するとは限りません。



9 感情が最高潮に達すると、その感情の色がグラフ内いっぱいに点滅します。最高潮の感情が複数ある場合は、それらの色がグラフ内で交互に点滅します。感情が最高潮になった時点で、そのときの交渉の結果がでます。



最高潮の感情になった場合の結果一覧表

感情の種類	アイテムの入手	結果
興味のみ	あり	スペルカード入手またはアイテム入手を、プレイヤーが選べます。
興味と怒り	あり	スペルカード入手またはアイテム入手を、プレイヤーが選べます。
興味と恐怖	あり	スペルカード入手またはアイテム入手を、プレイヤーが選べます。
興味と喜び	あり	スペルカード入手またはアイテム入手を、プレイヤーが選べます。
怒りのみ	なし	最悪の結果です。シビアな戦いは、もう避けられません。
怒りと恐怖	場合によってあり	悪魔は自分自身を見失います。パニックに陥る悪魔もいます。
怒りと喜び	場合によってあり	悪魔に愚弄（ぐろう）されます。ただ愚弄されるだけです。
恐怖のみ	場合によってあり	悪魔はおびえて逃げ出します。BINDになる悪魔もいます。
恐怖と喜び	場合によってあり	悪魔は畏怖（いふ）を感じています。CHARMになる悪魔もいます。
喜びのみ	場合によってあり	悪魔は、非常に喜んでいます。HAPPYになる悪魔もいます。

コンタクトができない場合

以下の場合は、悪魔とコンタクトできません。

- 相手がボス悪魔の場合。
- 感情を持っていない悪魔と交渉しようとした場合。
- 1回のエンカウント中に、すでに交渉結果のでている相手に対して再コンタクトしようとした場合。
- コンタクトしたい相手グループ内の全ての悪魔が全員ステータス変化している場合。
  （グループ内に1体でもGOODステータスの悪魔がいれば交渉できます）
- パーティのキャラクターが交渉不可能なステータスになっている場合。（一覧参照）

ステータス別の交渉の可・不可一覧表

ステータス	交渉の可・不可
GOOD	可
HAPPY	可
CHARM	不可
SHOCK	不可
PANIC	可（3段階目は不可）
FREEZE	不可
BIND	不可

ステータス	交渉の可・不可
SLEEP	不可
UNLUCK	可
TERROR	可（3段階目は不可）
GUILT	可（3段階目は不可）
CLOSE	不可
BLIND	可（3段階目は不可）
POISON	可

ステータス	交渉の可・不可
STONE	不可
DYING	不可
PALYZE	不可
SICK	可
CLOAK	不可
COUNTR	可
MAD	不可

ステータス	交渉の可・不可
PUPPET	不可
BERSEK	不可
WOLF	可

一覧の「不可」のステータスになっているキャラクターは、コンタクトすることができません。

スペルカードが入手できない状況

以下の場合、悪魔とうまく交渉できたとしても、その悪魔のスペルカードを入手できません。

● すでに、交渉している悪魔と同一のスペルカードを所持している場合。
  この場合、悪魔との交渉は行われず、悪魔はパーティにアイテムを渡して去っていくか、あるいはそのまま去っていきます。

● パーティにいるキャラクター全員の平均レベルが、交渉している悪魔よりも一定レベル低い場合。
  このときの「一定レベル」は、そのときの状況によって変動します。

特殊な状況

悪魔との交渉時に、思いがけない事態が発生する場合があります。

● 敵とエンカウントした直後に、悪魔側から問いかけてくる場合があります。

● ペルソナが勝手に悪魔と話をする場合があります。

システムメッセージについて

以下のメッセージが表示された場合は、以下の状況であることを示しています。

●「話せる状態ではありません」	パーティ内のキャラクターが、ステータス変化によって交渉できない状況です。
●「答えられる状態ではありません」	交渉相手の悪魔が、ステータス変化か、感情が高ぶっているために交渉できない状況です。
●「どのスペルカードを捨てますか？」	スペルカードは、パーティ内で12枚までしか持てませんので、交渉結果で得るスペルカードが13枚目の場合に表示されます。（新しいカードが欲しい場合は、すでに持っているカードを1枚捨ててください。）



PERSONA

SLPS 00500

戦闘コマンド 14 BATTLE COMMAND

戦闘コマンドは各キャラクターの戦闘行動を決めるものです。
戦闘コマンドの入力はキャラクターの人数分を連続して行い、全員の入力が終わると戦闘がスタートします。
（行動不能のバッドステータスにかかっている場合は、そのキャラクターの入力はとばされます。）
戦闘コマンド入力中は、戦闘フィールド上のキャラクターとパネルが白く点滅します。
これは、点滅しているキャラクターのコマンド入力中であることを示します。
戦闘コマンドには、「SWORD」・「GUN」・「PERSONA」・「PRS－CHG」・「ITEM」・「DEFEND」の６種類があります。

SWORD ソード

剣など、各キャラクター特有の武器での攻撃を行うコマンドです。武器を装備していない時は、素手攻撃を行います。攻撃対象を選択すると指示終了です。なお、装備している武器の射程範囲内に敵がいない場合は、このコマンドは選択できません。



GUN ガン

銃での攻撃を行うコマンドです。銃または、弾が装備されていない時は選択できません。弾数制限はなく、弾切れは起こりません。攻撃対象を選択すると指示終了です。なお、装備している銃の射程範囲内に敵がいない場合は、このコマンドは選択できません。



「SWORD」と「GUN」の違い

「SWORD」も「GUN」も、共に武器による攻撃ですが、大きな違いが１つあります。「SWORD」による攻撃は、装備している武器の威力以外に、キャラクターのSTR（力）が大きく影響します。それに対し「GUN」は、銃と弾の威力で攻撃力がほぼ決まります。従って、武器による攻撃の場合は、STRのパラメーターが高いキャラクターは「SWORD」で、低いキャラクターは「GUN」で攻撃すると、戦闘を有利に進めることができます。また、悪魔には「剣に強いが銃に弱い」などの相性が存在しますので、そのつど使い分けると良いでしょう。

PERSONA ペルソナ



ペルソナによる攻撃、回復などを行うコマンドです。ペルソナの発動にはSPを消費します。SPが足りない場合はこのコマンドは選択できません。消費するSP量は、ペルソナの種類によって異なります。「PERSONA」を選択すると、能力の選択ウインドウが表示されます。能力を選択し、対象選択を行えば、指示が終了します。使える能力の種類は、ペルソナの種類によって異なります。また、対象選択時に味方が点滅する場合は、味方に対する効果があることを意味します。

対象選択時のカラー変化について

対象選択時は、敵が3つのカラーに変化します。

- **暗い色に変わる対象**　攻撃範囲外を意味します。この敵は選択することができません。
- **色に変化がない対象**　攻撃範囲内であることを意味します。
- **白く点滅する対象**　攻撃対象であることを意味します。方向キーで変更できます。
- **黄色く点滅する対象**　広範囲攻撃魔法を選択した場合の対象の中心（ターゲット）を意味します。広範囲攻撃魔法（全体魔法を除く）の場合は、必ずどれか1体をターゲットにしなければなりません。

PRS－CHG ペルソナ チェンジ



ペルソナのチェンジ（別のペルソナをアクティブ状態にすること）を行うコマンドです。このコマンドを選択すると、そのターンでは他の行動が行えません。ペルソナチェンジ「PRS－CHG」を選択すると、ペルソナ選択ウインドウが表示されます。「NOW」と表示されているのが現在アクティブになっているペルソナで、「SUB」と表示されているのがチャージされている、付け替え可能なペルソナです。右側に表示されているのは、現在カーソルが合っているペルソナの能力です。左上の表示はキャラクター自身の状態です。カーソルで付け替えるペルソナを選び、決定すると指示終了です。ペルソナはキャラクター1人につき3体までチャージ（降魔している状態）することができ、そのうち1体をアクティブ（扱える状態）にすることができます。



ITEM アイテム

アイテムを使用するコマンドです。「ITEM」を選択すると、アイテム選択ウインドウが表示されます。カーソルで使用したいアイテムを選び、決定すれば指示終了です。このアイテムウインドウには、戦闘中に使用可能なアイテムのみが表示されます。

DEFEND ディフェンド



防御を行うコマンドです。このコマンドを選択すると、1ターンの間、防御力や回避率が上がります。ただし、そのターンでは他の行動が行えません。

パーティ表示パネルの行動表示

戦闘コマンドを選択していくと、パネルのフォーメーション表示部分が切り替わります。これは、決定した行動を表すもので、それぞれ次の意味があります。



SWORD
コマンドの選択を意味します。



PERSONA
コマンドの選択を意味します。



ITEM
コマンドの選択を意味します。



BAD
行動不能のバッドステータスにかかっていることを意味します。



GUN
コマンドの選択を意味します。



PRS－CHG
コマンドの選択を意味します。



DEFEND
コマンドの選択を意味します。

戦闘の流れ

戦闘は1ターン単位で行います。1ターンとは、全てのキャラクターや敵が、各1回ずつ（ボスなど例外あり）行動した状態をいいます。1ターン戦闘を行うと作戦コマンドに戻り、再度入力を行います。

1ターンにおける各キャラクターの行動順

行動順は、全てのキャラクターと敵のAGL（素早さ）の順が基本となります。素早いキャラクターほど早く行動することができます。ただし、実際にはLUK（運）の数値も絡み、多少の変化があります。

戦闘の終了条件



遭遇した敵を全て倒すと戦闘終了となります。戦闘終了時には、お金や経験値を得ることが出来ます。また、敵が落としたアイテムを得る場合もあります。これらの情報は、戦闘終了時に表示される「RESULT INFORMATION」（リザルトインフォメーション）で、確認できます。また、レベルアップ、降魔レベルアップについてもこの表示で確認できます。逆に、パーティが負けた場合も戦闘終了となります。この場合はゲームオーバーになってしまいます。ゲームオーバーになるとタイトル画面に戻り、前回セーブしたデータからやりなおさなくてはなりません。

ゲームオーバーの条件

戦闘中に、パーティの全員が「DYING」・「PALYZE」・「STONE」・「PUPPET」のいずれかのステータスになるとゲームオーバーになります。

取得経験値の貢献度システム

取得できる経験値は、各キャラクターごとに変化します。取得経験値量は、その戦闘にどれだけ貢献したかによって決定されます。バッドステータスなどにかかり、行動できなかったターンが多いと得られる経験値が減ってしまいます。これは、ペルソナポイント（降魔レベルでの経験値に相当するもの）においても同様です。

DYING（瀕死状態）の扱い

戦闘中にキャラクターのHPが「0」になると瀕死状態（DYING）になり、戦闘から離脱してしまいます。

戦闘を離脱したキャラクターは、戦闘終了時にHP「1」の状態で復活します。この場合、そのキャラクターの復活ポジションを決める必要があります。復活させるキャラクターがいる場合は、戦闘終了時にフォーメーションパネルが表示されます。復活させる位置をカーソルで選び、◎ボタンで決定してください。戦闘中に魔法などで復活させる場合も、同じ操作をします。

キャラクターの成長



戦闘終了時に得た経験値が一定量たまるとキャラクターはレベルアップし、STR（力）や、VIT（体力）などのパラメーターがアップします。レベルアップを重ねていくと、より強い敵と戦っても勝てるようになります。

１つレベルアップすると、パラメーターが3つ振り分けられます。主人公以外のキャラは、そのキャラの性質に合わせて自動的に振り分けられますが、主人公の場合は任意に振り分けることができます。

レベルアップしたキャラクターがいる場合は、戦闘終了時にレベルアップ画面が表示されます。主人公の場合は、方向キーの上下でアップさせたいパラメーターを選び、方向キーの右か◎ボタンで振り分けます。一度振り分けたポイントをキャンセルしたい場合は、方向キーの左か⊗ボタンを押します。振り分けたポイントを全てキャンセルしたい場合は、▣ボタンを押します。

レベルアップ画面で表示される数値のいくつかは、黄色く表示されます。これは、レベルアップによって、またはパラメーターアップによって、増加した数値であることを示します。また、主人公以外のキャラクターの場合もレベルアップ画面が表示されますが、これは確認のための画面で、振り分けをすることはできません。

降魔レベルのアップ

降魔レベル（チャージできる、ペルソナのレベルの上限を示すもの）も通常レベル同様、戦闘終了時に得たペルソナポイントが一定量たまるとレベルアップします。降魔レベルが上がると、より強いペルソナをチャージできるようになります。

ペルソナのランクアップ

チャージしているキャラクターに大きく影響しているペルソナも、キャラクターの成長に欠かせない要素です。ペルソナ自身も戦闘を重ねることによって、ランクがアップします。ランクアップは、ペルソナを発動させる回数が影響します。キャラクターとは異なり１ターン毎に熟練度が加算されるため、戦闘中に新しい魔法などが使えるようになる場合があります。

ペルソナのランクがアップすると、パラメーターのUPと共に、使える魔法や、特物攻（特殊物理攻撃）などが増えます。ランクは１～８段階ランクまであり、それぞれのランク対して必要な熟練度が決まっています。

戦闘画面でのキー操作

作戦コマンド入力待ちの状態でR2ボタンを押すことにより、キー操作の一覧を表示することができます。どの処理がどのボタンに対応しているかは、「コントローラせってい」により変化しますので、ここでは戦闘中に使える特殊キーの内容についてのみ説明します。

- **オールキャンセル** 選択中に全てをキャンセルする（作戦コマンドに戻る）ことができます。
- **プレイヤーいちらん** 作戦コマンド入力待ちの状態で特定のキーを押すと、キャラクターの一覧が表示されます。パーティ表示パネル上では表示されない、HP、SPのMAX値や、アクティブ状態のペルソナなどを確認することができます。
- **てきいちらん** 戦闘フィールド上に表示されている全敵の名前を確認することができます。
- **オンラインヘルプ** 特定のボタンを押すことにより、オンラインヘルプモードに切り替えることができます。このモードは、コマンドや魔法、アイテム選択時に、常にそれらのヘルプ（説明文）を表示させておくことができるモードです。もう一度同じボタンを押すことにより、キャンセルすることができます。
- **バトルコンフィグ** 作戦コマンド入力待ちの状態で、特定のボタンを押すと、コンフィグ設定のうち、戦闘に関わる部分のみを表示させることができます。もちろん、変更することが可能です。
- **そうさキーいちらん** 各ボタンでおこなえる処理の一覧を表示させることができます。これは、「コントローラせってい」が変わっても、必ずR2ボタンに対応しています。

先制攻撃、バックアタックについて

敵とエンカウントした時、「先制攻撃」や「バックアタック」という特殊な状況で戦闘がスタートする場合があります。

- **先制攻撃** パーティの先制攻撃を行うことができます。最初の1ターンは、敵悪魔が未行動になります。月齢が「NEW MOON」に近いほど、また、AGL（素早さ）とLUK（運）が高いほど、起こりやすくなります。
- **バックアタック** 敵の不意打ちです。最初の1ターンはパーティが未行動になります。月齢が「FULL MOON」に近いほど、また、AGL（素早さ）とLUK（運）が低いほど、起こりやすくなります。なお、バックアタックの場合は、パーティのフォーメーションが前後逆になります。

15 武器・防具紹介 ARMS DEFENCE

このゲームには、さまざまな武器・防具が登場します。ここでは、その一部を紹介しましょう。

通常武器

通常武器はその種類によって、装備できるキャラクターが決まっています。また、これらはショップでは手に入りません。宝箱や、敵を倒した時に手に入れることができます。

名称	種類	装備可能キャラ	攻撃力	命中率	攻撃タイプ	攻撃回数
メス	片手剣	全員	10	6	単体	1
レイピア	片手剣	主人公　エリー	25	10	単体	1
アセイミナイフ	片手剣	主人公　エリー	18	15	単体	2
モップ	両手剣	全員	8	11	複数	2
バックソード	両手剣	なんじょうくん	20	16	複数	1～3
プラズマソード	両手剣	なんじょうくん	14	20	複数	4
アパッチランス	槍	ブラウン	10	10	複数	1～3
コルセック	槍	ブラウン	13	16	複数	1～3
フォシャール	槍	ブラウン	7	20	複数	5
ツーハンアクス	斧	マーク	23	7	単体	1
ギロチンアクス	斧	マーク	36	12	単体	1
ゴーデンダック	斧	マーク	49	19	単体	1
しんたいそうロープ	鞭	アヤセ	4	12	全体	ALL
さそりムチ	鞭	アヤセ	6	20	全体	ALL
ぐれんのムチ	鞭	アヤセ	8	29	全体	ALL
かみそりづる	投具	ゆきのさん	5	10	全体	ALL
シャドウニードル	投具	ゆきのさん	9	14	複数	2～4
まじょうせん	投具	ゆきのさん	8	20	複数	4～6
アーチェリー	弓矢	マキちゃん	11	9	複数	2
デルタストーム	弓矢	マキちゃん	12	15	複数	3
こくてききゅう	弓矢	マキちゃん	18	21	複数	1～3

銃

名称	種類	装備可能キャラ	攻撃力	命中率	攻撃タイプ	攻撃回数
トカレフ	ハンドガン	マキちゃん アヤセ	10	15	単体	1
グロック26	ハンドガン	マキちゃん アヤセ	22	20	単体	1
リゾルバーM380	ハンドガン	マキちゃん アヤセ	31	29	単体	1
スコーピオン	マシンガン	主人公 ブラウン	11	8	複数	1～3
イングラム	マシンガン	主人公 ブラウン	14	13	複数	1～3
ステアーTMP	マシンガン	主人公 ブラウン	12	19	複数	2～4
ランダルカスタム	ショットガン	マーク ゆきのさん	10	10	全体	ALL
モスバーグM500	ショットガン	マーク ゆきのさん	15	18	全体	ALL
SPAS12	ショットガン	マーク ゆきのさん	21	26	全体	ALL
M16A12	ライフル	なんじょうくん エリー	9	12	複数	2～4
AK47	ライフル	なんじょうくん エリー	12	20	複数	2～4
SIG－SG550	ライフル	なんじょうくん エリー	10	25	複数	4～6

弾

名称	装備可能キャラ	攻撃力
9ミリパラベラム	全員	5
ショットシェル	全員	10
サーペントファング	全員	14

防具

名称	装備箇所	装備可能キャラ	防御力	回避
QQメット	頭	全員	4	1
ヘッドギア	頭	全員	5	3
シャドウマスク	頭	♂	8	2
がくせいふく	体	全員	8	2
スペクトラベスト	体	全員	9	6
ステルススーツ	体	♂	15	5
アームガード	手	全員	2	1
チタニウムガード	手	全員	3	2
ダークガード	手	♂	4	3
かわぐつ	足	全員	2	2
トウシューズ	足	全員	1	5
ブラックシューズ	足	♂	3	7

アイテム紹介 16 ITEM

ゲーム中に登場する消費系アイテムと宝石の各効果を記載します。

消費アイテム／通常アイテム

名称	使用条件	使用対象	効果
ませき	移動時/戦闘	味方1人	HPを少量回復、敵とのCONTACT時に役に立ちます
きずぐすり	移動時/戦闘	味方1人	HPを少量回復
ガラガラドリンク	移動時/戦闘	味方1人	HPを中量回復
ほうぎょく	移動時/戦闘	味方1人	HPを全回復
ちがえしのたま	戦闘	味方1人	瀕死（DYING）を回復
はんごんこう	戦闘	味方1人	瀕死（DYING）を回復し、HPをMAXにする
ディストーン	戦闘	味方1人	重バッドステータス「STONE」を回復
ディスパライズ	戦闘	味方1人	重バッドステータス「PALYZE」を回復
ディスポイズン	移動時/戦闘	味方1人	重バッドステータス「POISON」を回復
ディスシック	移動時/戦闘	味方1人	重バッドステータス「SICK」を回復
つるつるドロップ	戦闘	味方1人	一時バッドステータスを全回復
かめかめキャンディ	戦闘	味方全体	一時バッドステータスを1段階回復
ぎんのマニシャ	戦闘	味方全体	エナジードレインを防止します
マジカルガード	戦闘	味方全体	1ターンの間、魔法を反射
フィジカルガード	戦闘	味方全体	1ターンの間、物理攻撃を反射
ふうまのすず	戦闘	敵全体	1/4の確率で敵を追い払う
コアシールド	移動時	ー	月齢が1周する間、ダメージゾーンを無効化する
STRインセンス	移動時	味方1人	パラメータ『STR』を「1」アップ
TECインセンス	移動時	味方1人	パラメータ『TEC』を「1」アップ
VITインセンス	移動時	味方1人	パラメータ『VIT』を「1」アップ
AGLインセンス	移動時	味方1人	パラメータ『AGL』を「1」アップ
LUKインセンス	移動時	味方1人	パラメータ『LUK』を「1」アップ
HPインセンス	移動時	味方1人	MAXHPを「5」アップ
SPインセンス	移動時	味方1人	MAXSPを「5」アップ
マッスルドリンコ	移動時/戦闘	味方1人	MAXを越えてHPを回復させるが、たまにPOISONになる場合がある
ヒランヤ	移動時/戦闘	味方1人	HPとSPを回復
ソーマ	移動時/戦闘	味方1人	HP、SP、一時バッドステータスを全回復
あまたのかね	移動時/戦闘	味方全体	HP、HP、一時バッドステータス、重バッドステータスを全回復
ゴッドボイス	戦闘	味方全体	毎ターンHPを回復
ミリオネアボム	戦闘	敵全体	敵全体のHPを1にする
あくまのいえ	戦闘	敵全体	敵全体を吸い込み、「あくまのすむいえ」に変化
あくまのすむいえ	戦闘	敵全体	敵全体が逃げ出す
チューインソウル	移動時/戦闘	味方1人	SPを回復（移動時の方が多く回復）
メタルカード	カジノ	ー	コードブレイカーが1回プレイできる

消費アイテム／魔法石

名称	使用条件	使用対象	効果
アギダインストーン	戦闘	敵複数	魔法アギダインと同効果
マハラギストーン	戦闘	敵全体	魔法マハラギと同効果
マハラギオンストーン	戦闘	敵全体	魔法マハラギオンと同効果
ブフダインストーン	戦闘	敵複数	魔法ブフダインと同効果
マハブフストーン	戦闘	敵全体	魔法マハーブフと同効果
マハブフーラストーン	戦闘	敵全体	魔法マハブフーラと同効果
ガルダインストーン	戦闘	敵複数	魔法ガルダインと同効果
マハガルストーン	戦闘	敵全体	魔法マハーガルと同効果
マハガルーラストーン	戦闘	敵全体	魔法マハガルーラと同効果
マグダインストーン	戦闘	敵複数	魔法マグダインと同効果
マハマグナストーン	戦闘	敵全体	魔法マハマグナと同効果
マハマグナスストーン	戦闘	敵全体	魔法マハマグナスと同効果
フレイダインストーン	戦闘	敵複数	魔法フレイダインと同効果
メギドストーン	戦闘	敵全体	魔法メギドと同効果
メギドラストーン	戦闘	敵全体	魔法メギドラと同効果
ザンダインストーン	戦闘	敵複数	魔法ザンダインと同効果
マハザンストーン	戦闘	敵全体	魔法マハザンと同効果
マハザンマストーン	戦闘	敵全体	魔法マハザンマと同効果
グラダインストーン	戦闘	敵複数	魔法グラダインと同効果
マハグライストーン	戦闘	敵全体	魔法マハグライと同効果
マハグライバストーン	戦闘	敵全体	魔法マハグライバと同効果
ジオダインストーン	戦闘	敵複数	魔法ジオダインと同効果
マハジオストーン	戦闘	敵全体	魔法マハジオと同効果
マハジオンガストーン	戦闘	敵全体	魔法マハジオンガと同効果

宝石

宝石交換所で買い物をするのに必要です

アレキサンドライト	ダイアモンド	サファイア	エメラルド
ルビー	パール	タンザナイト	オパール
アメジスト	ガーネット	アクアマリン	トパーズ
ムーンストーン	マラカイト	オニキス	ターコイズ

魔法一覧 17 MAGIC

ゲーム中で登場する魔法の効果を記載します。

精霊魔法

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	効果
アギ	戦闘	火炎	28	敵1体	火炎で小ダメージ
アギラオ	戦闘	火炎	53	敵1体	火炎で中ダメージ
アギダイン	戦闘	火炎	100	敵複数	火炎で大ダメージ
マハラギ	戦闘	火炎	23	敵全体	火炎で小ダメージ
マハラギオン	戦闘	火炎	48	敵全体	火炎で中ダメージ
マハラギダイン	戦闘	火炎	95	敵全体	火炎で大ダメージ
ブフ	戦闘	氷結	24	敵1体	小ダメージ＋FREEZE
ブフーラ	戦闘	氷結	45	敵1体	中ダメージ＋FREEZE
ブフダイン	戦闘	氷結	82	敵複数	大ダメージ＋FREEZE
マハーブフ	戦闘	氷結	21	敵全体	小ダメージ＋FREEZE
マハブフーラ	戦闘	氷結	38	敵全体	中ダメージ＋FREEZE
マハブフダイン	戦闘	氷結	75	敵全体	大ダメージ＋FREEZE
ガル	戦闘	疾風	21	敵1体	真空波で小ダメージ
ガルーラ	戦闘	疾風	42	敵1体	真空波で中ダメージ
ガルダイン	戦闘	疾風	78	敵複数	真空波で大ダメージ
マハーガル	戦闘	疾風	20	敵全体	真空波で小ダメージ
マハガルーラ	戦闘	疾風	35	敵全体	真空波で中ダメージ
マハガルダイン	戦闘	疾風	72	敵全体	真空波で大ダメージ
マグナ	戦闘	地震	26	敵1体	地震で小ダメージ
マグナス	戦闘	地震	50	敵1体	地震で中ダメージ
マグダイン	戦闘	地震	95	敵複数	地震で大ダメージ
マハマグナ	戦闘	地震	23	敵全体	地震で小ダメージ
マハマグナス	戦闘	地震	46	敵全体	地震で中ダメージ
マハマグダイン	戦闘	地震	91	敵全体	地震で大ダメージ

物理魔法

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	効果
フレイ	戦闘	核熱	47	敵1体	核熱で小ダメージ
フレイラ	戦闘	核熱	64	敵1体	核熱で中ダメージ
フレイダイン	戦闘	核熱	76	敵複数	核熱で大ダメージ
メギド	戦闘	核熱	80	敵全体	核熱で小ダメージ
メギドラ	戦闘	核熱	110	敵全体	核熱で中ダメージ
メギドラオン	戦闘	核熱	130	敵全体	核熱で大ダメージ
ザン	戦闘	衝撃	25	敵1体	衝撃波で小ダメージ
ザンマ	戦闘	衝撃	47	敵1体	衝撃波で中ダメージ
ザンダイン	戦闘	衝撃	90	敵複数	衝撃波で大ダメージ
マハザン	戦闘	衝撃	22	敵全体	衝撃波で小ダメージ
マハザンマ	戦闘	衝撃	40	敵全体	衝撃波で中ダメージ
マハザンダイン	戦闘	衝撃	84	敵全体	衝撃波で大ダメージ
グライ	戦闘	重力	27	敵1体	重力で小ダメージ
グライバ	戦闘	重力	51	敵1体	重力で中ダメージ
グラダイン	戦闘	重力	96	敵複数	重力で大ダメージ
マハグライ	戦闘	重力	24	敵全体	重力で小ダメージ
マハグライバ	戦闘	重力	48	敵全体	重力で中ダメージ
マハグラダイン	戦闘	重力	84	敵全体	重力で大ダメージ
ジオ	戦闘	電撃	24	敵1体	小ダメージ＋SHOCK
ジオンガ	戦闘	電撃	48	敵1体	中ダメージ＋SHOCK
ジオダイン	戦闘	電撃	90	敵複数	大ダメージ＋SHOCK
マハジオ	戦闘	電撃	21	敵全体	小ダメージ＋SHOCK
マハジオンガ	戦闘	電撃	39	敵全体	中ダメージ＋SHOCK
マハジオダイン	戦闘	電撃	82	敵全体	大ダメージ＋SHOCK

暗黒魔法

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	効果
エイハ	戦闘	呪殺	21	敵1体	呪いの力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性と現HPで変化)
バイエイハ	戦闘	呪殺	42	敵複数	呪いの力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性と現HPで変化)
マハエイハ	戦闘	呪殺	63	敵全体	呪いの力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性と現HPで変化)
ムド	戦闘	呪殺	ー	敵1体	呪いの力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性とMAXHPで変化)
ムドオン	戦闘	呪殺	ー	敵複数	呪いの力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性とMAXHPで変化)
マハムド	戦闘	呪殺	ー	敵全体	呪いの力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性とMAXHPで変化)
ドルミナー	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「SLEEP」にする
シバブー	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「BIND」にする
プリンパ	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「PANIC」にする
ハピルマ	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「HAPPY」にする
マリンカリン	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「CHARM」にする
マカジャマ	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「CLOSE」にする
デライト	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「BLIND」にする
スランパ	戦闘	神経	ー	敵複数	一時バッドステータス「UNLUCK」にする
デカバー	戦闘	神経	ー	敵1体	HPの回復をできないようにする
デサンガ	戦闘	神経	ー	敵1体	ペルソナの交代をできないようにする
ドロンパ	戦闘	覚醒	ー	味方1人	グッドステータス「CLOAK」にする
ドロイド	戦闘	覚醒	ー	味方1人	瀕死の味方をグッドステータス「PUPPET」にする
クイッカ	戦闘	覚醒	ー	味方1人	グッドステータス「COUNTR」にする
バルザック	戦闘	覚醒	ー	味方1人	グッドステータス「BERSEK」にする
マドール	戦闘	覚醒	ー	味方1人	グッドステータス「MAD」にする
ウルバーン	戦闘	覚醒	ー	味方1人	グッドステータス「WOLF」にする
デスティカ	戦闘	降魔	ー	敵1体	敵を即死させる(DYING)
ペトラマ	戦闘	降魔	ー	敵1体	重バッドステータス「STONE」にする
パラライマ	戦闘	降魔	ー	敵1体	重バッドステータス「PALYZE」にする
ポイズマ	戦闘	降魔	ー	敵1体	重バッドステータス「POISON」にする
シシリッカ	戦闘	降魔	ー	敵1体	重バッドステータス「SICK」にする

特殊魔法

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	効果
アウトマ	戦闘	特殊	ー	敵全体	1/4の確率で敵を追い払う
リフトマ	移動時	特殊	ー	味方全体	月齢が1周する間、ダメージゾーンを無効化する
アルサンガ	戦闘	特殊	ー	味方1人	ペルソナ交代不能状態の回復

神聖魔法

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	効果
コウハ	戦闘	破魔	21	敵1体	聖なる力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性と現HPで変化)
バイコウハ	戦闘	破魔	42	敵複数	聖なる力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性と現HPで変化)
マハコウハ	戦闘	破魔	63	敵全体	聖なる力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性と現HPで変化)
ハンマ	戦闘	破魔	ー	敵1体	聖なる力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性とMAXHPで変化)
ハマオン	戦闘	破魔	ー	敵複数	聖なる力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性とMAXHPで変化)
マハンマ	戦闘	破魔	ー	敵全体	聖なる力で毎ターン攻撃(ダメージは敵の属性とMAXHPで変化)
タルンダ	戦闘	天啓	ー	敵全体	攻撃力を下げる
ラクンダ	戦闘	天啓	ー	敵全体	防御力を下げる
スクンダ	戦闘	天啓	ー	敵全体	命中率を下げる
デクンダ	戦闘	天啓	ー	味方全体	下げられた能力の回復
タルカジャ	戦闘	天啓	ー	味方全体	攻撃力を上げる
ラクカジャ	戦闘	天啓	ー	味方全体	防御力を上げる
スクカジャ	戦闘	天啓	ー	味方全体	命中率を上げる
マカカジャ	戦闘	天啓	ー	味方全体	魔法威力を上げる
デカジャ	戦闘	天啓	ー	敵全体	上げられた能力を元に戻す
テトラジャ	戦闘	天啓	ー	味方全体	エナジードレイン防止
マカラカーン	戦闘	天啓	ー	味方全体	1ターンの間、魔法を反射
テトラカーン	戦闘	天啓	ー	味方全体	1ターンの間、物理攻撃を反射
ディア	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	HPを少量回復
ディアラマ	移動時/通常	祝福	ー	味方1人	HPを中量回復
ディアラハン	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	HPを全回復
メディア	移動時/戦闘	祝福	ー	味方全体	HPを少量回復
メディラマ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方全体	HPを中量回復
メディアラハン	移動時/戦闘	祝福	ー	味方全体	HPを全回復
パトラ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	一時バッドステータスを全回復
ペンパトラ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方全体	一時バッドステータスを1段階回復
ポズムディ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	重バッドステータス「POISON」を回復
パララディ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	重バッドステータス「PALYZE」を回復
ペトラディ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	重バッドステータス「STONE」を回復
シシリディ	移動時/戦闘	祝福	ー	味方1人	重バッドステータス「SICK」を回復
リカーム	戦闘	奇跡	ー	味方1人	瀕死(DYING)を回復
サマリカーム	戦闘	奇跡	ー	味方1人	瀕死(DYING)を回復し、HPをMAXにする
リカームドラ	戦闘	奇跡	ー	味方全体	自分を犠牲にして味方のHPを全回復させる

特魔攻（特殊魔法攻撃）

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	攻撃回数	効果
パラライズ	戦闘	呪殺/眼	ー	敵１体	1	重バッドステータス「PALYZE」にする
ペトラアイズ	戦闘	呪殺/眼	ー	敵１体	1	重バッドステータス「STONE」にする
ヘルズアイズ	戦闘	呪殺/眼	ー	敵１体	1	敵を即死させる（DYING）
ギルトアイズ	戦闘	呪殺/眼	ー	敵１体	1	一時バッドステータス「GUILT」にする
テリブルアイズ	戦闘	呪殺/眼	ー	敵１体	1	一時バッドステータス「TERROR」にする
セクシーダンス	戦闘	神経/踊り	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「CHARM」にする
ハッピーダンス	戦闘	神経/踊り	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「HAPPY」にする
ふこうのフラダンス	戦闘	神経/踊り	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「UNLUCK」にする
デスペルタンゴ	戦闘	神経/踊り	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「CLOSE」にする
かなしみのワルツ	戦闘	神経/踊り	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「GUILT」にする
こもりうた	戦闘	神経/声	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「SLEEP」にする
パニックボイス	戦闘	神経/声	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「PANIC」にする
バインドボイス	戦闘	神経/声	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「BIND」にする
きょうらんのうた	戦闘	神経/声	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「TERROR」にする
キャンディボイス	戦闘	神経/声	ー	敵複数	ALL	一時バッドステータス「CHARM」にする
あついくちづけ	戦闘	呪殺/エナジー	ー	敵１体	1	男性を重バッドステータス「PALYZE」にする。すでに「PALYZE」の場合はレベルを１下げる（エナジードレイン）
あくまのキス	戦闘	呪殺/エナジー	ー	敵１体	1	女性を重バッドステータス「PALYZE」にする。すでに「PALYZE」の場合はレベルを１下げる（エナジードレイン）
デビルスマイル	戦闘	呪殺/エナジー	ー	敵１体	1	人間を重バッドステータス「PALYZE」にする。すでに「PALYZE」の場合はレベルを１下げる（エナジードレイン）
デスタッチ	戦闘	呪殺/エナジー	ー	敵１体	1	相手の経験値を減らす
ファイアブレス	戦闘	火炎/吐く	70	敵複数	ALL	火炎でダメージ
アイスブレス	戦闘	氷結/吐く	48	敵複数	ALL	ダメージ＋FREEZE
どくガスブレス	戦闘	神経/吐く	42	敵複数	ALL	ダメージ＋POISON
フォッグブレス	戦闘	神経/吐く	37	敵複数	ALL	ダメージ＋BLIND
みずのかべ	戦闘	壁	ー	味方全体	ー	３ターンの間、氷結魔法を吸収して５０％分HP回復
ほのおのかべ	戦闘	壁	ー	味方全体	ー	３ターンの間、火炎魔法を吸収して５０％分HP回復
すいしょうのかべ	戦闘	壁	ー	味方全体	ー	３ターンの間、全ての攻撃を５０％分反射する
こうてつのかべ	戦闘	壁	ー	味方全体	ー	３ターンの間、全ての攻撃を反射して敵を攻撃
しようのあか	戦闘	火炎/特殊	62	敵複数	ー	『火炎』相性の特殊魔法攻撃
しゅうえんのあお	戦闘	火炎/特殊	65	敵複数	ー	『火炎』相性の特殊魔法攻撃
ごうのなみ	戦闘	氷結/特殊	48	敵複数	ー	『氷結』相性の特殊魔法攻撃
じゅうのなみ	戦闘	氷結/特殊	50	敵複数	ー	『氷結』相性の特殊魔法攻撃
てんのせんぷう	戦闘	疾風/特殊	45	敵複数	ー	『疾風』相性の特殊魔法攻撃
ちのれっぷう	戦闘	疾風/特殊	49	敵複数	ー	『疾風』相性の特殊魔法攻撃
じごくおろし	戦闘	地震/特殊	53	敵複数	ー	『地震』相性の特殊魔法攻撃
ごくらくおとし	戦闘	地震/特殊	57	敵複数	ー	『地震』相性の特殊魔法攻撃
とうしょうは	戦闘	衝撃/特殊	52	敵複数	ー	『衝撃』相性の特殊魔法攻撃

特魔攻（特殊魔法攻撃）※続き

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	攻撃回数	効果
せいげきは	戦闘	衝撃/特殊	45	敵複数	―	『衝撃』相性の特殊魔法攻撃
さんらいげき	戦闘	電撃/特殊	41	敵複数	―	『電撃』相性の特殊魔法攻撃
しゅうらいげき	戦闘	電撃/特殊	46	敵複数	―	『電撃』相性の特殊魔法攻撃
ふめつのくろ	戦闘	降魔/特殊	69	敵複数	―	『降魔』相性の特殊魔法攻撃
やみのしんぱん	戦闘	降魔/特殊	96	敵複数	―	『降魔』相性の特殊魔法攻撃
えいえんのしろ	戦闘	奇跡/特殊	68	敵複数	―	『奇跡』相性の特殊魔法攻撃
ひかりのさばき	戦闘	奇跡/特殊	86	敵複数	―	『奇跡』相性の特殊魔法攻撃
ルナトラップ	戦闘	特殊	―	敵全体	―	3ターンの間、逃げられないようにする

特物攻（特殊物理攻撃）

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	攻撃回数	効果
かみつき	戦闘	突撃/噛み付き	10	敵1体	1	噛み付いて攻撃
どくかみつき	戦闘	突撃/噛み付き	10	敵1体	1	噛み付き＋POISON
まひかみつき	戦闘	突撃/噛み付き	20	敵1体	1	噛み付き＋PALYZE
ウイルスかみつき	戦闘	突撃/噛み付き	20	敵1体	1	噛み付き＋SICK
せきかかみつき	戦闘	突撃/噛み付き	20	敵1体	1	噛み付き＋STONE
ひっかき	戦闘	技/引っ掻き	15	敵1体	2	引っ掻き
どくひっかき	戦闘	技/引っ掻き	15	敵1体	2	引っ掻き＋POISON
まひひっかき	戦闘	技/引っ掻き	20	敵1体	2	引っ掻き＋PALYZE
ウイルスひっかき	戦闘	技/引っ掻き	20	敵1体	2	引っ掻き＋SICK
せきかひっかき	戦闘	技/引っ掻き	20	敵1体	2	引っ掻き＋STONE
どくばり	戦闘	技/針	10	敵複数	3	針で攻撃＋POISON
まひばり	戦闘	技/針	15	敵複数	3	針で攻撃＋PALYZE
つくもばり	戦闘	技/針	15	敵複数	ALL	無数の針で攻撃
めっさつちゅうせん	戦闘	技/針	20	敵1体	1	必殺の針で攻撃
たいあたり	戦闘	突撃	50	敵1体	1	突進して攻撃
ボーンクラッシュ	戦闘	突撃	60	敵1体	1	骨を砕き攻撃
おしつぶし	戦闘	突撃	70	敵1体	1	押し潰して攻撃
かいてんげき	戦闘	突撃	85	敵1体	1	突進して強攻撃
メガトンレイド	戦闘	突撃	100	敵1体	1	押し潰して強攻撃
くちばし	戦闘	突撃/鳥技	5	敵1体	1	くちばしで攻撃
はばたき	戦闘	突撃/鳥技	5	敵1体	1	羽根をはばたかせ攻撃
きゅうこうか	戦闘	突撃/鳥技	15	敵1体	1	急降下して攻撃
スパイククロー	戦闘	突撃/鳥技	25	敵1体	1	足の爪で攻撃
デスクロー	戦闘	突撃/鳥技	30	敵1体	1	両足の爪で攻撃
ティンクルパンチ	戦闘	拳	5	敵1体	1	『拳』の必殺技

特物攻（特殊物理攻撃）※続き

名称	使用条件	種類	威力	使用対象	攻撃回数	効果
いかりのてっけん	戦闘	拳	20	敵1体	1	『拳』の一撃必殺技
からさでやおろずうち	戦闘	拳	45	敵複数	ALL	『拳』の超必殺技
スピンキック	戦闘	技/蹴り	10	敵1体	1	『技』の必殺技
らいていげり	戦闘	技/蹴り	35	敵1体	1	『技』の一撃必殺技
えいこうくらからげり	戦闘	技/蹴り	50	敵複数	ALL	『技』の超必殺技
ツインスラッシュ	戦闘	片手剣	60	敵1体	1	『片手剣』の必殺技
ヒートウェイブ	戦闘	片手剣	85	敵1体	1	『片手剣』の一撃必殺技
デスバウンド	戦闘	片手剣	100	敵複数	ALL	『片手剣』の超必殺技
いちもんじぎり	戦闘	両手剣	65	敵1体	1	『両手剣』の必殺技
ろうがてんちゅうぎり	戦闘	両手剣	90	敵1体	1	『両手剣』の一撃必殺技
らくようさんだんうち	戦闘	両手剣	120	敵複数	ALL	『両手剣』の超必殺技
にだんづき	戦闘	槍	40	敵複数	2	『槍』の必殺技
りゅうがせんかい	戦闘	槍	70	敵複数	2	『槍』の一撃必殺技
しゃくねつしゃが	戦闘	槍	95	敵複数	2	『槍』の超必殺技
どとうのれんだ	戦闘	斧	80	敵1体	1	『斧』の必殺技
ごくらくおうじょうは	戦闘	斧	110	敵1体	1	『斧』の一撃必殺技
てんきょうちばくだん	戦闘	斧	145	敵1体	1	『斧』の超必殺技
あいのムチ	戦闘	鞭	30	敵複数	ALL	『鞭』の必殺技
つくもらせんげき	戦闘	鞭	45	敵複数	ALL	『鞭』の一撃必殺技
うげつさいは	戦闘	鞭	60	敵複数	ALL	『鞭』の超必殺技
ごうそっきゅう	戦闘	投具	35	敵複数	0～7	『投具』の必殺技
あんばそうひそう	戦闘	投具	55	敵複数	0～7	『投具』の一撃必殺技
たかまれっぷうだん	戦闘	投具	75	敵複数	0～7	『投具』の超必殺技
れんぞくうち	戦闘	弓矢	50	敵複数	3～5	『弓矢』の必殺技
せつなさみだれうち	戦闘	弓矢	65	敵複数	3～5	『弓矢』の一撃必殺技
ごぜつせっぱ	戦闘	弓矢	85	敵複数	3～5	『弓矢』の超必殺技
シングルショット	戦闘	ハンドガン	5	敵1体	1	ハンドガンで攻撃
ドライブショット	戦闘	マシンガン	8	敵1体	1	マシンガンで攻撃
ミドルショット	戦闘	マシンガン	1	敵複数	2～4	マシンガンで攻撃
パウダーショット	戦闘	ショットガン	1	敵複数	ALL	ショットガンで攻撃
ロングショット	戦闘	ライフル	10	敵1体	2	ライフルで攻撃
スウィートトラップ	戦闘	特殊	50	敵1体	1	全敵の中からランダムで1体にダメージ
バイパースマッシュ	戦闘	特殊	30	敵1体	1	使用する度に強くなる攻撃（戦闘終了で元に戻る）
ドラムロールパンチ	戦闘	特殊	45	敵複数	ALL	恐怖のルーレットダメージ
しちしきれんごくは	戦闘	特殊	25	敵全体	ALL	攻撃相性が変わる謎の攻撃
バイナルストライク	戦闘	特殊	－	敵全体	ALL	自分を犠牲にしてHP×2のダメージを与える
じばく	戦闘	特殊	－	敵全体	－	自爆して敵全体に現HP分のダメージ
みちづれ	戦闘	特殊	－	敵1体	－	相手を道連れにして自滅
ぶんしん	戦闘	特殊	20	－	－	2体に分身する
ようかいえき	戦闘	特殊	15	敵1体	1	毎ターン＋1のダメージ

各種ステータス一覧 18 STATUS

**ステータスとは、キャラクターや悪魔の状態を示すものです。
ステータス異常に陥ると、さまざまな症状が起こります。
おもにキャラクターが敵の魔法攻撃などでかかります。
ステータスは大きく分けて、「一時バッドステータス」・「重バッドステータス」・「グッドステータス」の
3種類があります。**

一時バッドステータス

一時的な症状です。特定のターン数で回復しますが、同じ魔法をかけられたりすると、3段階まで症状が重くなり、また、回復も遅くなります。魔法やアイテムを使えば、早く回復させることができます。また、戦闘終了で完全回復します。各種ステータスにかかった場合、戦闘中に各キャラクターの上にシンボルが表示されます。症状が重くなった場合は、シンボルのわきにその段階数（2または3）が表示されます。ステータスは違う種類同士が重複する事はありませんが、すでに何かのステータスにかかっている時に他のステータスをかけられた場合、症状的に重い方が優先されます。



HAPPY ハッピー

幸せな状態になり、何もしないことが多くなります。症状が重くなると行動不能になり、また、防御力も落ちます。



FREEZE フリーズ

凍った状態で行動不能になり、「ジオ」など、電撃系の魔法に弱くなります。また、敵の攻撃を回避することができなくなります。症状が重くなると、電撃系の魔法に、かなり弱くなります。火炎系の魔法を受けると、早く回復します。



PANIC パニック

混乱した状態で、味方を攻撃するなど、めちゃくちゃな行動をします。症状が重くなるとポジション移動をしてしまうこともあります。



SHOCK ショック

感電した状態で行動不能になり、「ブフ」など、氷結系の魔法に弱くなります。また、敵の攻撃を回避することができなくなります。症状が重くなると、氷結系の魔法に、かなり弱くなります。



CHARM チャーム

敵に魅惑された状態で、100％味方を攻撃します。症状が重くなると、味方に与えるダメージが増します。



BIND バインド

金縛りの状態で、行動不能になります。回復が遅くなる以外は、症状の重さによる変化はありません。



SLEEP スリープ

眠ってしまった状態で行動不能になり、防御力が落ちます。また、敵の攻撃を回避することができなくなります。症状が重くなると、防御力がかなり落ちます。ダメージを受けると、回復が早くなります。



UNLUCK アンラック

不運になった状態で、運のパラメーターが落ちます。症状が重くなると運が「0」になり、最後には運のパラメーターが絡む攻撃の回避ができなくなります。**運が絡む攻撃：**降魔魔法「デスティカ」「ペトラマ」「パラリマ」「ポイズマ」「シシリッカ」の5種類



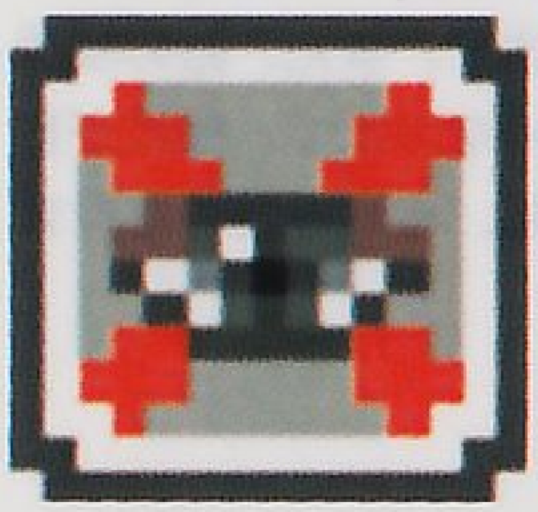
CLOSE クローズ

SP（精神力）を押さえられた状態で、ＳＰの消費を伴う行動（キャラクターの場合はペルソナの発動）に失敗が生じるようになります。症状が重くなると、成功しても効果が半減し、最後には100％失敗するようになります。



GUILT ギルト

罪悪感を抱いた状態で、敵への攻撃ができなくなります。症状が重くなると、行動不能になります。



BLIND ブラインド

視力や聴力が衰えた状態で、命中率と回避率が落ちます。症状が重くなると、命中率と回避率がかなり落ち、最後にはSPに影響が出て、SPの消費を伴う行動ができなくなります。



TERROR テラー

恐怖心をあおられた状態で、勝手に戦闘離脱してしまうことがあります。症状が重くなると行動不能になり、高い確率で戦闘離脱するようになります。敵の特魔攻のほか、クリティカルヒット（ダメージが3倍になる攻撃）を受けた時にもかかる場合があります。なお、「TERROR」によって戦闘離脱してしまったキャラクターは、戦闘が終了するまで戻りません。

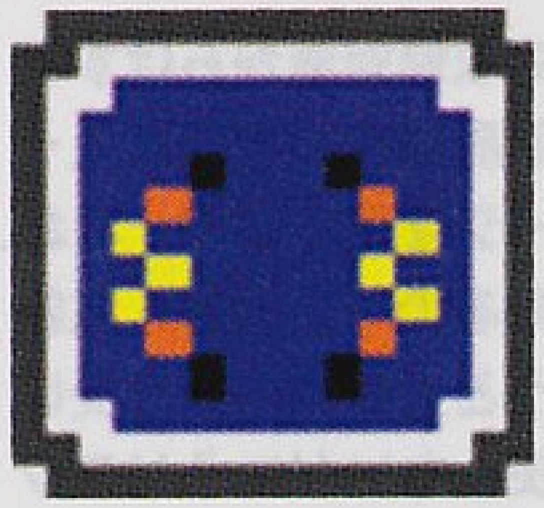
重バッドステータス

最初から症状の重いステータスで、ターンでは回復しません。魔法やアイテムで回復することができます。戦闘終了でも回復しますが、中には戦闘終了後も残るものがあります。戦闘終了後も残るものについては、魔法やアイテムのほか、回復施設でも回復できます。



POISON ポイズン

猛毒に侵された状態で、攻撃力が半分になり、1ターンごとにHPが最大値の1/16ずつ減っていきます。戦闘終了後も残り、2歩ごとにHPが「1」ずつ減っていきます。



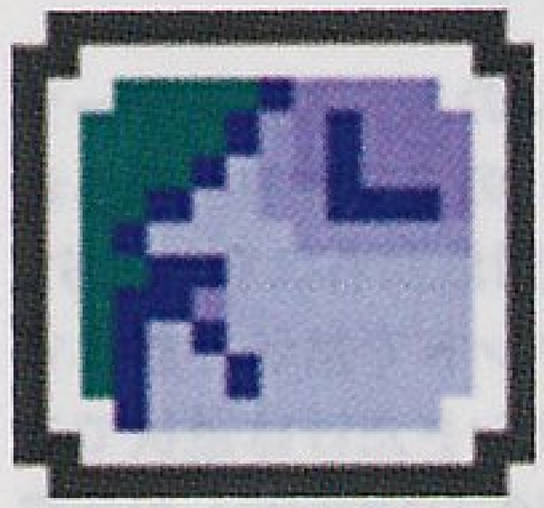
PALYZE パライズ

麻痺（まひ）した状態で、行動不能になり、1ターンごとにSPが最大値の1/16ずつ減っていきます。また、敵の攻撃を回避することができなくなります。戦闘終了で回復します。



STONE ストーン

石化した状態で、行動不能になり、クリティカルヒット（ダメージが3倍になる攻撃）を受けやすくなります。
防御力も落ち、また、敵の攻撃を回避することができなくなります。戦闘終了で回復します。



SICK シック

病原菌に侵された状態で、1ターンごとにHPが最大値の1/8ずつ減っていきます。戦闘終了後も残り、4歩ごとにHPが最大値の1/8ずつ減っていきます。



DYING ダイイング

瀕死（ひんし）になった状態（HPが「0」の状態）で、戦闘を離脱してしまいます。戦闘終了時にHP「1」の状態で復活します。なお、魔法やアイテムで、戦闘中に復活させることが可能です。

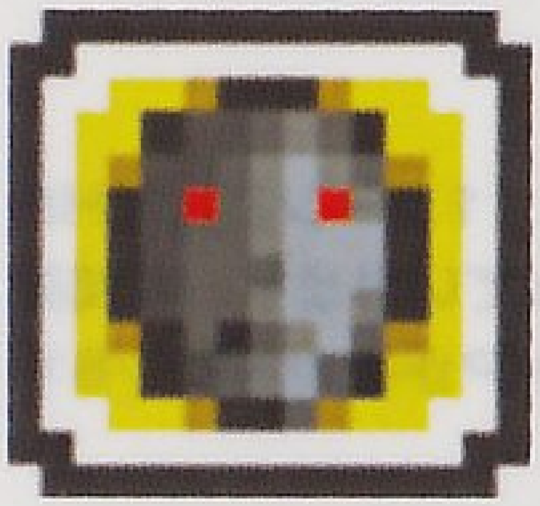
グッドステータス

リスクを伴いますが、キャラクターに特殊な能力を与えるステータスです。魔法によってこの状態にできます。特定のターン、もしくは戦闘終了でもとに戻るものと、同じ魔法をかけることによってもとに戻るものの2種類があります。



CLOAK クローク

透明になった状態で、敵の攻撃対象からはずれます。ただし、広範囲攻撃魔法の範囲内に入ってしまった場合は、ダメージを受けます。なお、リスクとして魔法に弱くなるので、運悪く広範囲攻撃魔法を受けてしまうと大ダメージを受けます。また、ペルソナが使えないというリスクもあります。3ターン経過するか、戦闘終了でもとに戻ります。



PUPPET パペット

瀕死（DYING）の味方にのみ有効なステータスです。瀕死（DYING）のまま味方に操られている状態で、敵の攻撃対象からはずれます。通常時のように戦闘コマンドで指示できますが、「PERSONA」コマンドだけは選択できません。なお、基本的には「DYING」の状態であり、ゲームオーバーの条件に当てはまるので注意が必要です。「DYING」と同じく、戦闘終了時にHP「1」の状態で復活します。



COUNTR カウンター

一時的に反射神経を高めることができるステータスで、敵の物理攻撃に対し、反撃を行います。反撃は武器による攻撃なので、攻撃してきた敵が武器の攻撃範囲外だった場合は、反撃できません。戦闘終了でもとに戻ります。なお、反撃は、そのキャラクターの1行動扱いにはなりません。戦闘コマンドで指示した行動もそのターン中に行います。



BERSEK バーサク

狂暴になった状態で、攻撃力と命中率が上がりますが、コマンドによる指示はできず、勝手に武器攻撃を行います。（当然、AUTOコマンドの指示にも従いません。）なお、武器の攻撃範囲に敵がいない場合は未行動になります。このステータスをかけた時と同じ魔法（バルザック）を再度かけた時のみ回復します。



MAD マッド

ペルソナが暴走した状態で、魔法攻撃力と命中率が上がりますが、コマンドによる指示はできず、勝手にペルソナによる攻撃をします。（「BERSEK」同様、AUTOコマンドの指示には従いません。）このステータスをかけた時と同じ魔法（マドール）を再度かけた時のみ回復します。なお、この場合の攻撃法は、ペルソナが所持しているHPダメージ系のものからランダムで選ばれます。また、ペルソナがHPダメージ系の攻撃を持っていなかったり、SPが不足していたりする場合は、未行動になります。



WOLF ウルフ

獣人化した状態で、月齢の影響を受け、全パラメーターが変化します。FULL MOONに近いほどパラメーターが上がります。ただし、HALF MOONからNEW MOONの間は、NEW MOONに近いほど通常時よりパラメーターが下がってしまうので注意が必要です。

ペルソナ、及び悪魔の種族と属性について 19 PERSONA DEVIL

ゲーム中に登場するペルソナや悪魔には、それぞれの種族や属性が定められています。

ペルソナの種族

ペルソナの種族は、全部で22種類あります。表中の大属性とは、その種族が使用する魔法の系統を意味しています。(77ページ参照)

No.	種族	意味	大属性	種族の特徴
I	MAGICIAN マジシャン	術師	ELEMENTAL エレメンタル	精霊系各属性魔法を得意とする
II	PRIESTTESS プリエステス	教皇	HOLYLIGHT ホーリーライト	祝福、奇跡など回復魔法を得意とする
III	EMPRESS エンプレス	女帝	PHYSICAL フィジカル	物理、核熱フレイ系魔法を得意とする
IV	EMPEROR エンペラー	皇帝	ELEMENTAL エレメンタル	精霊系魔法に降魔・神経魔法を併（あわ）せ持つ
V	HIEROPHANT ハイエロファント	法皇	HOLYLIGHT ホーリーライト	神聖・破魔ハンマ系魔法を得意とする
VI	LOVERS ラヴァー	恋人	ELEMENTAL エレメンタル	精霊系魔法と踊りが得意
VII	CHARIOT チャリオット	戦車	PHYSICAL フィジカル	特物攻(※1)、物理・核熱メギド系魔法を得意とする
VIII	STRENGTH ストレングス	力	HOLYLIGHT ホーリーライト	特魔攻(※2)を得意とする
IX	HERMIT ハーミット	隠者	ELEMENTAL エレメンタル	特物攻を得意とする
X	FORTUNE フォーチュン	運命	HOLYLIGHT ホーリーライト	突撃系特魔攻を得意とする
X I	JUSTICE ジャスティス	正義	PHYSICAL フィジカル	物理魔法を得意とする
X II	HANGEDMAN ハングドマン	吊人	EVILDARK イヴィルダーク	ステータス変化攻撃を得意とする
X III	DEATH デス	死神	EVILDARKイヴィルダーク	暗黒・呪殺エイハ系魔法を得意とする
X IV	TEMPERENCE テンパランス	節制	PHYSICAL フィジカル	特魔攻を得意とする
X V	DEVIL デヴィル	悪魔	EVILDARKイヴィルダーク	暗黒系魔法のスペシャリスト
X VI	TOWER タワー	塔	EVILDARKイヴィルダーク	暗黒・呪殺ムド系魔法を得意とする
X VII	STAR スター	星	ELEMENTAL エレメンタル	多彩な精霊系魔法を持つ
X VIII	MOON ムーン	月	EVILDARKイヴィルダーク	暗黒・神経系魔法を得意とする
X IX	SUN サン	太陽	ELEMENTAL エレメンタル	精霊・疾風系魔法を得意とする
X X	JUDGEMENT ジャッジメント	審判	HOLYLIGHT ホーリーライト	神聖・破魔コウハ系魔法を得意とする
X X I	WORLD ワールド	世界	PHYSICAL フィジカル	ブレス攻撃を得意とする
O	FOOL フール	愚者	PHYSICAL フィジカル	多彩な攻撃方法を持つ

※1 特殊物理攻撃の略。(69ページの特物攻一覧表をご覧ください)
※2 特殊魔法攻撃の略。(68ページの特魔攻一覧表をご覧ください)

悪魔の種族

悪魔の種族は、全部で20種類あります。表中の「大種族」は、各「小種族」が属するおおもとの種族のことをいいます。また、ゲーム中の悪魔の種族表示は、大種族は表示されず、小種族のみに限られています。

No.	大種族	小種族	大属性	種族の特徴
1	魔族 マゾク	夜魔 ヤマ	EVILDARK イヴィルダーク	エナジードレインを持ち、暗黒系魔法が得意
2		妖魔 ヨウマ	ELEMENTAL エレメンタル	精霊系魔法と、特魔攻を得意とする
3		妖精 ヨウセイ	ELEMENTAL エレメンタル	バラエティーに富んだ魔法を持つ
4	飛天族 ヒテンゾク	天使 テンシ	HOLYLIGHT ホーリーライト	神聖・コウハ系、物理・メギド系魔法が得意
5		堕天使 ダテンシ	EVILDARK イヴィルダーク	暗黒・エイハ系、特物攻を得意とする
6	龍族 リュウゾク	龍王 リュウオウ	HOLYLIGHT ホーリーライト	HPが高く、特魔攻を得意とする
7		邪龍 ジャリュウ	PHYSICAL フィジカル	HPが高く、ブレス攻撃を得意とする
8	鳥族 トリゾク	妖鳥 ヨウチョウ	ELEMENTAL エレメンタル	精霊系・疾風魔法を得意とする
9		凶鳥 キョウチョウ	PHYSICAL フィジカル	物理系・衝撃魔法を得意とする
10	獣族 ケモノゾク	魔獣 マジュウ	HOLYLIGHT ホーリーライト	技系特物攻と、神聖·天啓（てんけい）系魔法が得意
11		妖獣 ヨウジュウ	EVILDARK イヴィルダーク	突撃系特物攻を得意とする
12	鬼族 オニゾク	鬼女 キジョ	PHYSICAL フィジカル	ATKが高く、物理系魔法を得意とする
13		妖鬼 ヨウキ	HOLYLIGHT ホーリーライト	神聖・ハンマ系と特魔攻を得意とする
14		地霊 チレイ	ELEMENTAL エレメンタル	VITが高く、精霊・地震系魔法が得意
15		邪鬼 ジャキ	ELEMENTAL エレメンタル	TECが高く、特魔攻・特物攻を持つ
16	邪霊 ジャレイ	幽鬼 ユウキ	EVILDARK イヴィルダーク	ほとんどの攻撃が特魔攻
17		悪霊 アクリョウ	EVILDARK イヴィルダーク	暗黒・呪殺ムド系魔法を得意とする
18		屍鬼 シキ	PHYSICAL フィジカル	ひっかき攻撃が主だが、ガンが効かない
19	外道 ゲドウ	外道 ゲドウ	PHYSICAL フィジカル	魔法攻撃を持っていない
20		業魔 ゴウマ	EVILDARK イヴィルダーク	全ての系統の魔法を得意とする

属性について

ペルソナ（または悪魔）が使用できる魔法の系統のことを「属性」と呼びます。属性には、「大属性」と「小属性」があり、「大属性」はおおもとの魔法系統をあらわし、その下に細かく分類されたものが「小属性」です。ペルソナ（または悪魔）は、各種族ごとに設定されている大属性の範囲内に基づいた小属性の魔法を各個体ごとに設定しています。

大属性	意味	小属性	性質
NORMAL ノーマル	通常	NORMAL ノーマル	通常
ELEMENTAL エレメンタル	精霊	IGNIS イグニス	火炎
		AQUA アクア	氷結
		AIR エア	疾風
		TERRA テラ	地震
PHYSICAL フィジカル	物理	PHOTON フォトン	電撃
		GREWON グルーオン	核熱
		WEAKBOSON ウィークボゾン	衝撃
		GRAVITON グラヴィトン	重力
EVILDARK イヴィルダーク	暗黒	CURSE カーズ	呪殺
		NERVE ナーヴ	神経
		AWAKE アウェイク	覚醒
		NECROMANCY ネクロマンシー	降魔
HOLYLIGHT ホーリーライト	神聖	EXORCISM エクソシズム	破魔
		SIGN サイン	天啓
		BLESS ブレス	祝福
		WONDER ワンダー	奇跡

※ペルソナ、および悪魔は基本的に上記属性に基づいた系統の魔法を使用しますが、中には設定された属性の魔法プラスそれ以外の属性の魔法を使用するものもいます。

魔法は全て、上記の属性のいずれかの系統に該当します。また、戦闘では、攻撃側と防御側の属性の間には相性が発生します。大属性のうち、エレメンタルとフィジカルは相反し、イヴィルダークとホーリーライトは相反します。また、小属性のイグニスとアクア、エアとテラ、フォトンとグルーオン、ウィークボゾンとグラヴィトンは、それぞれ相反します。相反する属性の魔法攻撃は、通常の相性よりも効果が高く、ダメージが大きいのですが、同じ属性の魔法攻撃は、効果が低く、ダメージも小さくなります。

20 合体について　UNION

合体を行うためには、いくつかの細かいルールがあります。

合体を行うためには・・・

まず、召喚スペルカードが2枚以上必要です。（召喚スペルカードの最大所持数は12枚です）次に、ベルベットルーム内のペルソナのストックに空きが必要です。（ストックの最大は16体です）

新たなペルソナの力を得るためには・・・

1 悪魔と接触したときにコンタクトを行い、悪魔から召喚スペルカードをもらいます。



2 ベルベットルームにて主人イゴールに合体を依頼します。



3 どの召喚スペルカードを使うか、合体組み合わせ表から2体選んで決定すると、画面下部に合体結果が表示されます。（方向キーの上下左右で、赤いバーの交差する箇所を指定して、◎ボタンで決定）



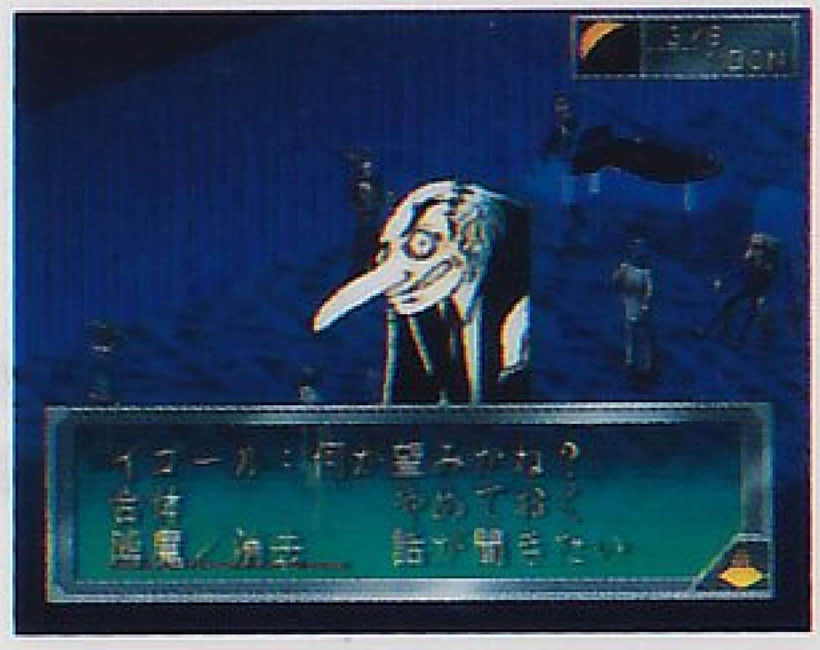
4 イゴールが指定された悪魔の召喚を行い、それらを合体させて新たなペルソナを作り出します。



注意

このとき、作ってほしいペルソナのレベルが主人公のレベルよりも10以上高いときは、イゴールは合体を行ってくれません。（あまり高位のペルソナを見せるのは主人公たちに危険なため）また、既に持っているペルソナを合体でつくることはできません。

5 新たなペルソナは、イゴールがベルベットルーム内に16体までストックしてくれますので、必要な場合は、今度はイゴールに降魔を依頼します。



6 ストックされているペルソナの一覧表が表示されますので、そこで誰にペルソナを降魔させたいのかを選択し、次にどのペルソナを降魔してほしいかを決定します。



注意
この時、降魔させたいキャラクターの降魔レベル（P-LEVEL）がペルソナのレベルより低いときは、ペルソナに精神を支配される可能性があるため、イゴールは降魔をしてくれません。

7 ペルソナはキャラクター１人につき３体まで降魔させることが可能で、そのうちの１体をアクティブ状態（→48ページ参照）にすることによって…

※キャラクターがペルソナを複数降魔している場合、アクティブ状態のペルソナに対して、残りのペルソナの状態はチャージ状態（→48ページ参照）といいます。



8 戦闘中に常にそのペルソナを発動（→48ページ参照）することができます。また、発動するにはSPの消費を必要とします。（SPの消費量はペルソナ毎に違いますが、１体のペルソナが複数の攻撃方法を持っていた場合、どの攻撃方法を行っても１回に消費するSP値は同じです）

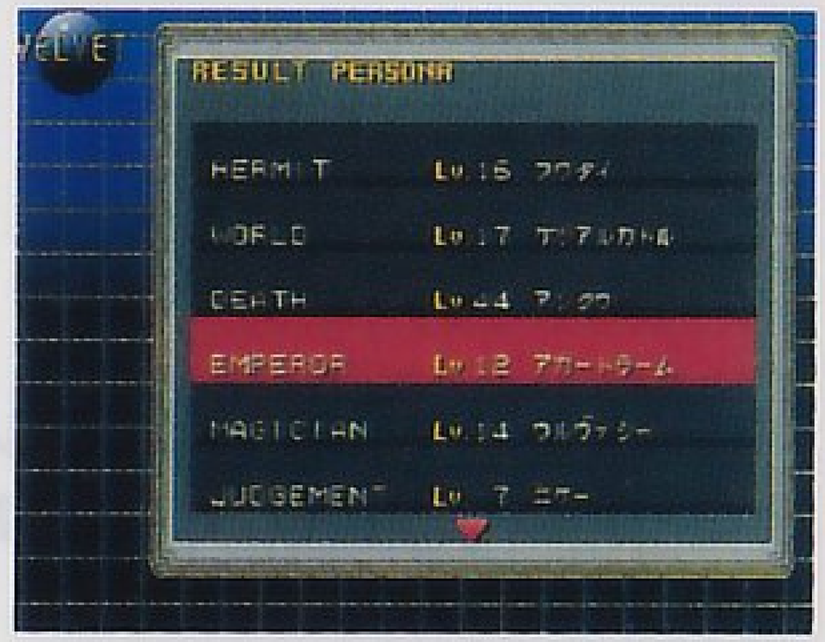


合体を初めて行う方へ・・・

1 ベルベットルームにて主人イゴールに合体を依頼すると、「セルフ合体」と「ガイド合体」のどちらで合体を行うのかたずねてきますので、「ガイド」を選んでみましょう。



2 すると、検索結果一覧表が表示されます。今持っている召喚スペルカードを使って作ることのできるペルソナが一通り紹介されますので、その中から作りたいペルソナを決定します。



3 このとき指定のペルソナを作るための悪魔の組み合わせが複数あるときは、このあとに組み合わせの一覧が表示されます。そこでどの召喚スペルカードを使った組み合わせにするかを決めてください。気にいらないときは⊗ボタンを押せばやり直せます。



4 全て良ければ◎ボタンを押してください。するとこれからイゴールが合体してくれるペルソナの詳しいステータス画面が表示されます。



5 ここでイゴールが「これでよいですかな？」とたずねてきますので、良ければ「はい」を選択してください。これで合体が始まります。あとはイゴールが全てやってくれます。合体が終わったらイゴールに降魔を頼んでみましょう。



SLPS 00500

アイテム合体について

パーティがアイテムを所持している場合、合体をしている途中で、イゴールに「アイテムを加えるか？」とたずねられます。このときに何かいらないアイテムがあったら選んで加えてみましょう。

アイテムを加えることによって、合体後にいろいろな効果が現れます。この効果はアイテムの種類によってさまざまな違いがでてきますので、いろいろと試しながらアイテムと効果の関係を見つけてみましょう。

ペルソナがいっぱいになったら

ペルソナは最大で、チャージ状態の15体と、ストック状態の16体の合計31体までしか持てません。いっぱいになった状態で新たなペルソナを作りたいときは、ベルベットルーム内に入ったときのメニューの中から「降魔／消去」を選択して、次に表示される画面で「DELETE」を選んだ後、消去したいペルソナを決定します。

ペルソナのランクは、一度消すと再び合体して作り直したときには一番低いランクの1に戻ってしまいますので、育てて強くなったペルソナを消すには注意が必要です。また、このときランクが8に達しているペルソナのみ、アイテムと交換してもらうことができます。交換してもらえるアイテムは消すペルソナによってそれぞれ違います。



合体組み合わせ表の見方（セルフ合体時）

記号	○	（マル）	通常の合体が行われます。
	→	（矢印）	魔法が継承されることがあります。
	×	（バツ）	合体できません。
矢印の向き	↑	（上向き）	同じ大種族の組み合わせです。
	→	（横向き）	相性の良い種族の組み合わせです。
	↓	（下向き）	相性の悪い種族の組み合わせです。
色	青	（青文字）	同じ大属性の組み合わせです。
	白	（白文字）	属性の影響のない組み合わせです。
	赤	（赤文字）	反対の大属性の組み合わせです。（事故が起きやすい）

21 合体表 UNION TABLE

	夜魔	妖魔	妖精	天使	堕天	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	魔獣	妖獣	鬼女	妖鬼	地霊	邪鬼	幽鬼	悪霊	屍鬼	外道
夜魔	・・	Empr	Mgic	Love	Devl	Sun	Jgmt	Mgic	Just	Hmit	Sun	Pris	Star	Just	Deth	Love	Hang	Mgic	Empr
妖魔		・・	Mgic	Love	Love	Empr	Empr	Sun	Just	Empr	Tper	Just	Empr	Love	Empr	Tper	Love	Love	Tper
妖精			・・	Pris	Mgic	Hmit	Moon	Hmit	Eprs	Pris	Hmit	Mgic	Hier	Tper	Char	Jgmt	Hmit	Mgic	Hang
天使				・・	Jgmt	Jgmt	Devl	Mgic	Sun	Pris	Pris	Hier	Fort	Wrld	Deth	Hier	Hang	Jgmt	Pris
堕天					・・	Tper	Moon	Jgmt	Wrld	Hmit	Twer	Moon	Strg	Eprs	Tper	Moon	Mgic	Strg	Moon
龍王						・・	Pris	Char	Eprs	Wrld	Char	Eprs	Hier	Hier	Just	Twer	Wrld	Sun	Wrld
邪龍							・・	Wrld	Char	Just	Twer	Just	Char	Strg	Hier	Wrld	Char	Wrld	Hier
妖鳥								・・	Sun	Star	Hang	Hmit	Eprs	Eprs	Just	Just	Love	Jgmt	Love
凶鳥									・・	Pris	Wrld	Eprs	Fort	Empr	Sun	Sun	Moon	Moon	Jgmt
魔獣										・・	Char	Tper	Strg	Char	Hier	Tper	Char	Tper	Mgic
妖獣											・・	Sun	Fort	Strg	Sun	Hmit	Empr	Jgmt	Twer
鬼女												・・	Eprs	Pris	Eprs	Moon	Eprs	Tper	Pris
妖鬼													・・	Hier	Just	Deth	Moon	Hmit	Hier
地霊														・・	Star	Hmit	Wrld	Star	Strg
邪鬼															・・	Sun	Char	Wrld	Fort
幽鬼																・・	Deth	Jgmt	Moon
悪霊																	・・	Wrld	Love
屍鬼																		・・	Star
外道																			・・

表の見方

Char → Chariot チャリオット（戦車）
Deth → Death デス（死神）
Devl → Devil デヴィル（悪魔）
Empr → Emperor エンペラー（皇帝）
Eprs → Empress エンプリス（女帝）
Fort → Fortune フォーチュン（運命）
Hang → Hanged Man ハングドマン（吊人）
Hier → Hierophant ハイエロファント（法皇）
Hmit → Hermit ハーミット（隠者）
Jgmt → Judgement ジャッジメント（審判）
Just → Justice ジャスティス（正義）
Love → Lovers ラヴァー（恋人）
Mgic → Magician マジシャン（術師）
Moon → Moon ムーン（月）
Pris → Priestess プリエステス（教皇）
Star → Star スター（星）
Strg → Strength ストレングス（力）
Sun → Sun サン（太陽）
Tper → Temperance テンパランス（節制）
Twer → Tower タワー（塔）
Wrld → World ワールド(世界)
・・ → 合体不可

※Fool：フール（愚者）は、特殊な状況下のみ、その姿を表します。

攻略の手引き 22 GUIDE

ここでは、RPGをあまりプレイされたことがない方、あるいは初めてプレイされる方に対して、ゲームを円滑に進行するための手ほどきを（ゲームの序盤部分のみではありますが）させていただきます。

序盤の進行手順（ストーリーを一部紹介しますので、読みとばしていただいても結構です）

1 まずあなたが、クラスの友人たちとペルソナ様遊びを始めるところからゲームはスタートします。その後、あることから気絶したあなたは、不思議な蝶にさそわれ、白昼夢の世界である人物と対面し、自分の名前を聞かれますので、あなたの姓名と通称を入力してください。これであなたは、エルミン学園２年４組の生徒として、登録されたことになります。

2 不思議な夢から目覚めたあなたは、一緒に気絶したマーク、南条、ゆきのと保健室にいます。心配して駆けつけた冴子先生と友人たちの話を聞き、彼らと一緒に、麻希のいる病院に向かいましょう。

3 病院へ行く途中、リアルで個性的な学園や街の中を自由に歩き、人々に話かけるのも良いでしょう。あなたを包む、御影町や学園の状況、謎の企業「セベク」とその支社長・神取のことなど、様々なことがわかるはずです。ですが、楽しいからといって病院へ向かうことを忘れないように！病院では、一人さびしく入院生活を送る麻希が、あなたの来訪を心待ちにしているのですから。

4 病院で、麻希と対面したあなたと友人たちを待ち受けているのは、神取の策謀により起きた、御影町を襲う大異変です。麻希は姿を消し、今まで平穏であった御影町は、周囲の世界から隔離されてしまいます。そして、異界の迷宮と化した病院で、あなたと友人達にペルソナ能力が発現します。ペルソナとは、人の心の中に潜む、多種多様な別の人格、あなたの別な姿の事です。それらは、古（いにしえ）の神々や悪魔の姿を借りて現れ、あなたの助力となるでしょう。

5 目覚めたペルソナの力を借り、異界化した病院から抜け出すよう努力してください。異界と化した病院のなかでも、さまざまなイベントがあなたを待ち受けています。

6 病院の出口にたどりつけると、エリーがあなたたちのパーティに加わります。彼女の言うとおり、麻希の母親が倒れているアラヤ神社に向かいましょう。

・・・これからが本当の冒険の始まりです。あなたが選んだ行動により、物語と結末は、多様に変化していきます。姿を消した麻希は、どこへ行ったのか？神取の真の目的は何なのか？この先に待ち受けるさまざまな困難を乗り越え、あなたは自分たちの街を元に戻すことが出来るでしょうか？それを乗り越えたとき、仲間たちとあなたの、本当の心の姿が見えてくることでしょう。

さあ、電源を入れて、現実と良く似た世界へ旅立ちましょう。あなたが開けるのは、楽園の扉でしょうか？それとも、地獄の門でしょうか・・・

ダンジョンマップ

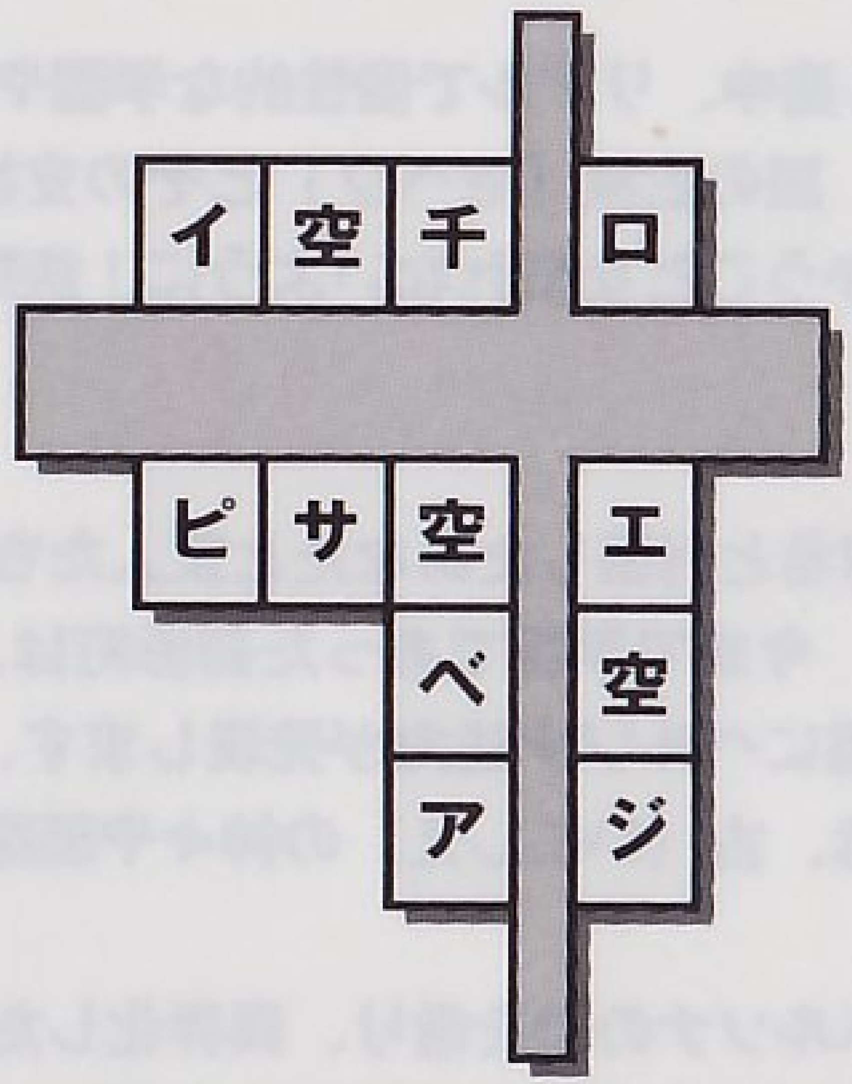
ゲーム序盤で登場する主な場所の3Dダンジョンの全体図を一部紹介します。

● 聖エルミン学園（1F）

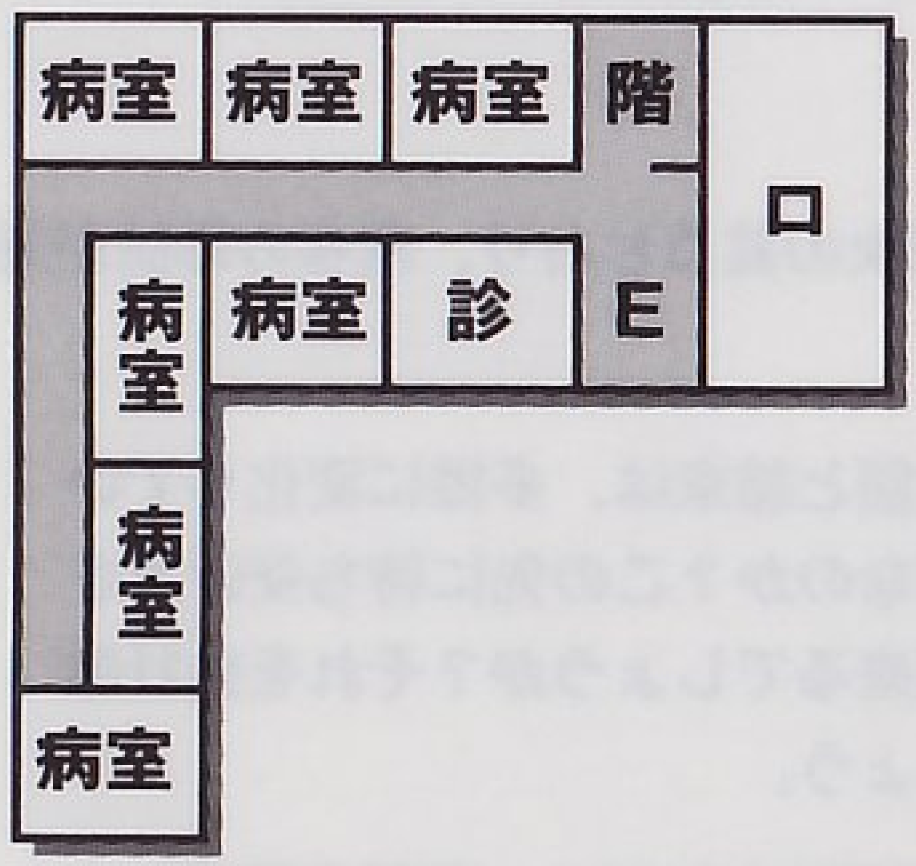


階……階段
職……職員室
校……校長室
保……保健室

● ジョイ通り



● 御影総合病院（1F）



診……診療室
階……階段
ロ……ロビー
E……エレベーター

イ……インアンドヤン（コンビニエンスストア）
千……千年万年堂（よろず駄菓子屋）
ロ……ロッサ・カンディーダ（洋品店）
ピ……ピース・ダイナー（ファーストフード）
エ……エスミクリニック（回復）
サ……サトミタダシ（薬局）
ベ……ベルベットルーム（合体・降魔）
ジ……ジャッジメント1999（カジノ）
ア……アガスティア（セーブ）
空……空室

攻略のヒント・テクニックなど

- 街や学園には、さまざまな人がいます。彼らの話を良く聞いて、情報を集めましょう。以外なヒントがあるかもしれません。

- 街やダンジョンには、いくつかのセーブポイントがあります。セーブはこまめにおこないましょう。

- 仲間の出入りがあった場合は、必ずフォーメーション画面と装備画面が呼び出されます。きちんとフォーメーションと装備を確認するようにしましょう。

- スペルカードがなかなか入手できない人へのアドバイス。交渉術の「説得する」や「頼む」などが、必ずしも最後の決め手になるわけではありません。例えば「歌う」で興味を持った悪魔にはとことん歌を聞かせることが、成功の秘訣です。

- 話が進むと、行き止まりのダンジョンや部屋が出てきます。そんな時は、必ず仕掛けが隠されています。あきらめずに、あやしい物や壁などを◎ボタンで調べてみましょう。きっと道がひらけるはずです。



23 索引 INDEX

本文中に使用している主な単語・用語の索引です。
ゲームをプレイ中にわからない言葉や事例がでてきた場合に参照してください。

SLPS 00500

SLPS 00500

DDS-NETのご案内 24 DDS-NET INFORMATION

数多くの特典や最新の情報が満載された会報など、
嬉しいサービスがいっぱいの真・女神転生ファンクラブ
「DDS-NET」を開設しています。

入会をご希望の方は、下記の要領で応募してください。

入会特典

1. 金子一馬のイラストによる「オリジナルタロットカード」をプレゼント
2. プラスチック製メンバーズカードをプレゼント
3. アトラス情報満載の会報誌「DDS-NET」(季刊発行)の送付

入会方法

① 官製はがきに郵便番号、住所、氏名、生年月日、性別、電話番号を明記し、
左下の応募券を貼って下のあて先までお送りください。

〒162東京都新宿区白銀町1-17東邦神楽坂ビル4階
イーストンアドワークス内 DDS-NET事務局 入会申込係

②上記の①と同時に入会金2,300円を郵便振替にてご入金ください。
※郵便局備えつけの郵便振替用紙をご利用ください。

郵便振替口座番号:00130-7-720739
加入者名:DDS-NET会費係
通信欄に「入会希望」とご記入ください

会員としての有効期限は3年間です。その後の更新については随時会報上でお知らせ致します。また、入会特典が送られてくるまで1ヶ月ほどかかる場合がありますので、ご了承ください。(①、②が確認され次第、入会登録をさせていただきます。)



DDS-NETに関するお問い合わせ:03(3268)0839
月~金11:00~17:00(祝日を除きます)





SLPS 00500